КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

+ПОСТЕР
+НАКЛЕЙКИ

ИГРОМАНИЯ

№8 (143) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

ВИДЕОМАНИЯ

ДНЕВНИКИ E3

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ — ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD

ВЕРДИКТ

ARMA 2
GHOSTBUSTERS
STREET FIGHTER 4
BATTLEFIELD HEROES
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

В РАЗРАБОТКЕ

RAGE
AVATAR
MAJESTY 2
ALAN WAKE
BIOSHOCK 2
HOMEFRONT
LEFT 4 DEAD 2
SPLIT/SECOND
ASSASSIN'S CREED 2
SUPREME COMMANDER 2

WWW.IGROMANIA.RU
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ИГРОМИР
09008>
9 771560 258026

COMMAND & CONQUER 4

OKLICK

- Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
- Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
- Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
- 2 боковые программируемые кнопки
- Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
- Набор грузов для регулировки массы мыши
- Встроенная память для сохранения настроек
- Специальное программное обеспечение в комплекте

Laser
Gaming Mouse

Z-1

www.oklick.ru

Реклама

BEST BUY
ЖУРНАЛ ЖЕЛЕЗО

ОДОБРЕНО ГЕЙМЕРАМИ

100% FRESH
$/Качество

ИГРОМАНИЯ

08 АВГУСТ (143) 2009

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Последние пару лет Electronic Entertainment Expo (или просто E3) уже не считается крупнейшей игровой выставкой в мире, но все равно остается самым важным событием года для всей игроиндустрии.

E3 2009 окончательно избавилась ото всех проблем прошлых лет и в старом формате — с шоу, огромными стендами и девушками — открылась на прежнем месте, в лос-анджелесском Convention Center. Понятно, что былым размахом в этом году и не пахло — кризис все-таки, — зато по числу показанных хороших игр и новых анонсов эта E3 превзошла самые смелые ожидания и стала лучшей за последние несколько лет.

Только на E3 впервые живьем показали, как выглядит Assassin's Creed 2 и вернувшийся после трех лет эфирного молчания Alan Wake. Здесь демонстрировали новый облик Splinter Cell: Conviction и вторую часть Left 4 Dead. Тут показывали и рассказывали о Supreme Commander 2 и BioShock 2, здесь анонсировали Homefront. В общем, как несложно догадаться, E3 удалась. На *стр. 56* в этом выпуске вас ждет отчет о самых интересных играх выставки, а на видеоманском DVD — наши традиционные E3-дневники и куча разных бонусов.

Кроме E3, у нас тут есть еще одно событие планетарного масштаба: анонс четвертой части легендарного Command & Conquer. Мы провели целый день в офисе EA LA и оказались среди первых людей на Земле, кто собственными глазами увидел C&C 4. Если совсем коротко, то пока игра выглядит как самый большой прорыв за всю историю сериала. Если длинно и в подробностях, то читайте наш рассказ на *стр. 30*.

Еще одна хорошая новость: судя по свежим релизам, в этом году что-то вообще не наблюдается пресловутого «летнего затишья». В отчетный период на полках магазинов появились: Call of Juarez: Bound in Blood (*стр. 78*), который оказался не просто отличным шутером, но и лучшим интерактивным вестерном наших дней; также на PC наконец-то вышел легендарный Street Fighter 4 (*стр. 84*), который и на консолях получил высочайшие оценки, а на персоналках так и вовсе стал лучшим файтингом вообще. Наконец, для всех любителей пустить ностальгическую слезу есть сразу два хороших повода — Ghostbusters (*стр. 88*), весьма неплохая игра по великим «Охотникам за привидениями», и Tales of Monkey Island (*стр. 102*) — перезапуск культового квеста 1990-х в модном формате интерактивного ситкома.

Если дело так пойдет и дальше (а, судя по списку релизов на ближайшие месяцы, оно пойдет), то, несмотря ни на какие кризисы, 2009 год в плане игр обещает быть как минимум не хуже, чем урожайный до хитов 2008-й.

ПО ВАШИМ ПРОСЬБАМ

В неспокойные кризисные месяцы межгалактическое издание «Игромания» продолжает думать о более грамотной оптимизации драгоценного журнального места. По вашим многочисленным просьбам (а также в нашем стремлении писать об играх больше, еще больше и еще больше большего!), начиная с этого номера мы сделали содержание нашего DVD и «Видеомании» куда более лаконичным, а описание наших больших софтверных подборок перенесли непосредственно на диск.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Антон Белый, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Юлия Иванова
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
Тел/факс 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
(495) 647 7880
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009
© Igromania, 1997-2009
Тираж 180 236
Circulation 180 236

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 августа!
«Игроманию Лайт» №7 — с 4 августа.
«Игроманию Лайт» №8 — с 18 августа.

СОДЕРЖАНИЕ №8 (143) 2009

Самые свежие игры с E3.

Rage. Гибрид шутера и аркадных гонок по пустыням — в лучших традициях «Безумного Макса» и на новом движке id Software.

52

10-29 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
10 Новостной меридиан
28 Даты выхода игр

30-37 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 Command & Conquer 4

38-56 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
38 **Рейтинговая система рубрики R&S**
39 Art of War
40 Fairytale Fights
41 Fireburst
42 Victory: The Age of Racing
43 Bloodline Champions
44 Storm: Frontline Nation
45 Sanctum
46 Rage
46 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
50 Machinarium

57-73 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ: E3
58 Assassin's Creed 2
60 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
62 Left 4 Dead 2
61 BioShock 2
64 James Cameron's Avatar
65 Blur
64 Alan Wake
68 Aliens vs. Predator 3
69 Brink
70 Homefront
71 R.U.S.E.
72 Supreme Commander 2
73 Split/Second

74-127 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
74 Слово редактора * Horrible Histories: The Ruthless Romans * Yosumin
75 Transformers: Revenge of the Fallen — The Game * Hinterland: Orc Lords
76 Ice Age: Dawn of the Dinosaurs * Superstars V8 Racing
77 Sword of the Stars: Argos Naval Yard * Time Gentlemen, Please!
Полные рецензии
78 Call of Juarez: Bound in Blood
84 Street Fighter 4
88 Ghostbusters
94 ArmA 2
98 Anno 1404

ИГРОМАНИЯ

Call of Juarez: Bound in Blood. Стремительный боевик про Дикий Запад, в котором декорации и игровые ситуации сменяют друг друга едва ли не быстрее, чем вы успеваете жать на курок.

102 Tales of Monkey Island: Chapter 1 — Launch of the Screaming Narwhal
104 Battlefield Heroes
106 Bionic Commando
108 Return to Mysterious Island 2: Mina's Fate
112 Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!
114 Light of Altair
116 America's Army 3
118 Blood Bowl
120 Virtua Tennis 2009
122 Fallout 3: Point Lookout
123 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 3 — Muzzled!
124 Spore: Galactic Adventures
125 Harry Potter and the Half-Blood Prince
126 Restaurant Empire 2
127 Trine

128 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
128 Rise of the Argonauts * Secret Files 2: Puritas Cordis
128 Даты выхода отечественных проектов и локализаций

130-131 ИГРА МЕСЯЦА
130 Итоги голосования за период с июня по июль 2009 года
131 «Игромания» рекомендует

132-135 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
132 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

136-139 GAME OVER?
136 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад
138 События, люди, явления, игры 1991 года

140-165 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
140 Железные новости
142 Железные новинки
Теория
148 Технология NVIDIA PhysX
Тесты
152 Игровой системы Philips amBX
156 Новая линейка от SteelSeries
157 Материнская плата Gigabyte GA-EX58-UD5
158 Компьютер Meijin Action Core 2 Duo 3,33 ГГц

Алфавитный список игр в номере

4-D Boxing 138
Age of Empires 2 132
Age of Empires 3 170
Aion: The Tower of Eternity 185
Alan Wake 65
Alien Breed 138
Aliens RPG 20
Aliens vs. Predator 3 ..... 20, 67
Aliens: Colonial Marines 20
All Points Bulletin 128
Alpha Protocol 28
America's Army 3 ..... 10, 116, 206
Anno 1404 ..... 98, 128
Another World 138
ArmA 2 ..... 94, 128, 130, 206
Art of War 39
Assassin's Creed 2 ..... 28, 56
Asteroid Storm 12
Atlantica Online 185
Batman: Arkham Asylum 28
Battlefield Heroes 104
Battlefield 1943 28
Battlefield 3 13
Beneath a Steel Sky 136
Bionic Commando 106, 204, 206
BioShock 2 62
BioShock 2: Sea of Dreams 28
Blade Runner 136
Blood Bowl 118
Blood Money 138
Bloodline Champions 43
Bloons 18
Blur 28, 65
Boom Blox 170
Braid ..... 130, 131 ,132
Brain Age 171
Brink 69
Broken Sword 136
Brothers in Arms War Hero 26
Brutal Legend 19
Bully 13
Bully: Scholarship Edition 130
Burnout 15
Burnout Paradise 18, 130, 131
Call of Duty 15
Call of Duty: World at War 15, 130
Call of Juarez: Bound in Blood 78, 128, 206
Champions Online 185
Chuck Rock 138
Chuck Yeager's Air Combat 138
Civilization 139
Colin McRae DiRT 2 28
Command & Conquer: Red Alert 3 130
Command & Conquer 4 ..... 11, 30
Commander Keen 139
Commander Keen 4: Secret of the Oracle 139
Commander Keen 5: The Armageddon Machine 139
Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter! 139
Commander: План Наполеона 128
Company of Heroes: Tales of Valor 204
Conan: The Cimmerian 138
Conquests of the Longbow 138
Contra 4 20
Counter-Strike: Source 11
Covert Action 139
Crazy Taxi 132
Crysis Warhead 130
Crysis 2 128
Crystal Caves 139
Cube Runner 167
Culpa Innata 2: Chaos Rising 28
Cyberflix Incorporated 134
Damnation 29, 204
Dangerous Dave in the Haunted Mansion 139
Dante's Inferno 15
Dark Age of Camelot 185
Dark Salvation 28
Darksiders: Wrath of War 22
Day of Defeat: Source 11
Dead Space 130
Dead to Rights: Retribution 28
Death Knights of Krynn 138
Defense Grid: The Awakening 204
Demigod 131
Desktop Tower Defense 132
Deus Ex 134
Devil May Cry 167
Devil May Cry 4 ..... 130, 131
Dig 17
Disciples 3: Ренессанс 28
Divinity 2: Ego Draconis 28
DJ Boy 136
Doom 134
Doom Resurrection 168
Doom 4 21
Dragon Age: Origins 28
Dragon's Lair 134
Drawn to Life 171
Dreamkiller 22
Duke Begins 10
Duke Nukem 10, 139
Duke Nukem Forever 10, 139
Duke Nukem 2 139
Dungeons & Dragons 17
Dungeons & Dragons Online 185
Dwice 128
East India Company 28
Eden 20
Empire: Total War 130, 131
F.E.A.R. 2: Project Origin 130
F-15 Strike Eagle 139
Fable 3 29
Fairytale Fights 40
Falcon 3.0 138
Fallout 136
Fallout 3 ..... 15, 130, 131, 133, 204, 205
Fallout 3: Mothership Zeta 28
Fallout 3: Point Lookout 122
Far Cry 2 130
Fatale 27
FIFA 09 130
Fight Night 14
Final Fantasy XI 184
Fireburst 41
Flash Element Tower Defense 132
FNR4 14
Fuel 204
Full Throttle 17, 19, 133
Galcon 167

СОДЕРЖАНИЕ №8 (143) 2009

Street Fighter 4. Яркий, динамичный, зрелищный, хардкорный и смешной файтинг.

159 Система охлаждения Cooler Master V10
160 3D-мышь Orbita Mouse
162 Разумный компьютер за разумные деньги
164 Горячая линия: железо

166-181 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
166 Сегодня iPhone, завтра чемпион
172 E3 глазами издателя
180 **Кино**: Фанаты
181 **Книги**: Mass Effect: Открытие

182-183 ИГРОСТРОЙ

184-197 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
184 Новости онлайновых игр
186 Эксклюзив: Stronghold Kingdoms
188 Играем: Vanguard: Saga of Heroes
192 События и факты

194 История шпионской сети GhostNet
196 Интересное в Сети

198-203 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»
198 Шоу-программа «Старпом и Светлана»

199-200 КАЛЕНДАРЬ
199 Street Fighter 4
200 Fairytale Fights

204-205 КОДЕКС
204 Стандартные коды * Читательские пасхалки
205 Читательские хинты

206-208 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
206 Тест №8. Август
207 Сканворд №8. Август * Фотографическая память №8. Август * Подведение итогов за №6/2009

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
James Cameron's Avatar
Call of Juarez: Bound in Blood

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed 2
Street Fighter 4
Tales of Monkey Island

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка
Oklick 2-я обложка
Electronic Arts 3-я обложка
Мегафон 4-я обложка

В номере
ASUS 7
COWON 111
MSI 147, 161
Soft Club 55, 129, 137
Базирон 13
Двадцатый Век Фокс СНГ 23
МТС 9
ТехноМир 56, 179

Алфавитный список игр в номере

Gears of War 132
G-Force 28
Ghostbusters 88, 206, 207
Global Ops 13
Gobliiins 4 204
God of War 15
God of War: Chains of Olympus 166
Grand Theft Auto 19
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 13, 171
Grand Theft Auto 4 ..... 13, 19, 130, 131, 205
Grim Fandango 17, 19
Guitar Freaks 132
Guitar Hero 26, 132
Gunship 2000 138
Half-Life 2 11
Halo 3 16
Harry Potter and the Half-Blood Prince 125
Hearts of Iron 3 28
Hell's Kitchen 128
Hero of Sparta 168
HeroQuest 138
Hinterland: Orc Lords 75
Hitman 20
Homefront 22, 70
Horrible Histories: The Ruthless Romans 74
I Love Katamari 168
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs 76
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 133
iShoot 167
Jackie Chan: Fists of Fire 136
James Cameron's Avatar 62
JellyCar 167
Joe & Mac: Caveman Ninja 138
Jumpgate: Evolution 28
Just Cause 2 28
Killer7 134
Killing Floor 18
King's Bounty: Принцесса в доспехах 130
Left 4 Dead 11, 130, 131
Left 4 Dead 2 ..... 28, 62, 128
LEGO Indiana Jones 2:
The Adventure Continues 28
Leisure Suit Larry 5 138
Lemmings Paintball 139
Lemmings 138
Light of Altair 114
LittleBigPlanet 132, 167
LiveFire 169
LocoRoco 132
Machinarium 54
MadWorld 132
Majesty 2:
The Fantasy Kingdom Sim 28, 50
Manhunt 132
Mass Effect 11, 133
Mass Effect 2 ..... 19, 133
Max Payne 134
Max Payne 3 13
MazeFinger 168
Mega Man 135
Menace 138
Metal Gear Solid 134
Metal Gear Solid Touch 168
Metroid Prime 3 135
Might and Magic 3: Isles of Terra 138
Mike Tyson's Punch-Out! 135
Mirror's Edge 130
Mirror's Edge 2 13
Modern War Hero 26
Modern Warfare 2 15
Monkey Island 133
Monkey Island 2: LeChuck's Reven 138
Monster Hunter 166
Mortal Kombat 12, 132, 134
Mortal Kombat vs. DC Universe 12
Mortal Kombat 9 12
MotorStorm: Arctic Edge 167
MX vs. ATV 22
Myst Online 134
Natural Selection 2 28
NBA 2K Online 15
Necessary Force 16
Need for Speed 13, 168, 182
Need for Speed: Nitro 13
Need for Speed: Shift 13, 21, 28
Need for Speed: Undercover 170
Need for Speed World Online 13
Neopets: Puzzle Adventure 128
Ninja Blade 28, 128
Nintendogs 171
Overlord 2 ..... 128, 130, 131
Painkiller: Overdose 22
Peggle 168
Plants vs. Zombies 130, 131, 204, 205
Pokemon Platinum 171
Police Quest 3 138
Pools of Darkness 138
Populous 2: Trials of the Olympian Gods 138
Portal 11
Postal 3 14
Prehistorik 138
Prince of Persia 170
Pro Evolution Soccer 2009 130
Project Redlime 24
Prototype ..... 130, 131 ,204, 206
Psychonauts 19
Quake 11
Quake 2 11
Quake 3 11
R.U.S.E. 70
Rage 52
Railroad Tycoon 139
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 132
Real Racing 168
Red Dead Redemption 13, 28
Red Faction: Guerrilla 28
Reflex 22
Resident Evil 134, 136
Resident Evil: Deadly Silence 171
Resident Evil: Degeneration 170
Resident Evil Portable 167
Resident Evil 5 ..... 28, 130
Resistance 2 15
Restaurant Empire 2 126
Return to Mysterious Island 2:
Mina's Fate 108
Ride to Hell 28
Rise of the Argonauts 128
Rock Band 132
Rock Band: The Beatles 26
Rolando 168
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 28

Battlefield Heroes. Бесплатная, в хорошем смысле простая версия одного из лучших многопользовательских шутеров на свете, за которую не грех и заплатить.

Philips amBX. Как получить новые ощущения от игр без всяких 3D-шлемов и «виртуальных» перчаток.

Vanguard: Saga of Heroes. Возрождение прекрасной PvE-игры с интереснейшей исследовательской частью.

Алфавитный список игр в номере

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 130
Sacred 2 20
Sam & Max 133
Samurai Warriors 2 128
Sanctum 45
Scribblenauts 171
Second Life 184, 185
Secret Files 2: Puritas Cordis 128
Serious Engine 3 25
Serious Sam 28
Sid Meier's Pirates! 139
Silent Hill 20, 136
Silent Service 139
Silkroad Online 15
SimCity 168
Simon the Sorcerer 206
Simon the Sorcerer:
Who'd Even Want Contact?! 112, 206
Sonic the Hedgehog 2 135
SoulCalibur: Broken Destiny 167
Space Ace 168
Space Channel 5 132
Space Channel 5: Part 2 132
Space Quest 4 138
Spider-Man 2: The Game 134
Split/Second 73
Spore 166, 198
Spore Creature Keeper 28
Spore: Galactic Adventures 124
Star Wars: The Force Unleashed 170
Star Wars: The Old Republic 29
StarCraft 132
StarCraft 2 24
Storm: Frontline Nation 44
Street Fighter 134
Street Fighter 2 132
Street Fighter 4 ....84, 128, 206
Street Skål 136
Stronghold Kingdoms 186
Superstars V8 Racing 76
Supreme Commander 2 72
Sword of the Stars: Argos Naval Yard 77
Syndicate 24
Tabula Rasa 185
Tales of Monkey Island: Chapter 1 — Launch
of the Screaming Narwhal 102
Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The
Siege of Spinner City 28
Tap Defense 167
Team Fortress 2 11
Tekken 2 132
Tekken 6 167
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark
Athena 130, 205, 206
The Chronicles of Spellborn 11, 185
The Day of the Tentacle 17
The Fall of Max Payne 13
The Horde 132
The Misadventures of P. B. Winterbottom 22
The Path 27
The Secret of Monkey Island 17, 133
The Sims 136
The Sims 2 136
The Sims 3 ....130, 131, 169
The Wheelman 16
The Witcher: Enhanced Edition 130
Time Gentlemen, Please! 77
Titanic: Adventure Out of Time 134
Titanic: The Lost Mission 134
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced
Warfighter 2 206
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 26, 58
Tomb Raider 2 16
Tomb Raider: Legend 16
Tony Hawk's Pro Skater 136
Topple 167, 168
Transformers:
Revenge of The Fallen — The Game 75
Trine 127
Trism 167
Tropico 3 28
UFC 2009 14
Uncharted 2: Among Thieves 29
Uru: Ages Beyond Myst 134
Vanguard: Saga of Heroes 188
Victory: The Age of Racing 42
Virtua Tennis 2009 120
Walker 138
Wallace & Gromit's Grand
Adventures Episode 3 — Muzzled! 123
Wallace & Gromit's Grand Adventures:
Episode 4 — The Bogey Man 28
War Hero 26
Warcraft 3 132
Warhammer Online: Age of Reckoning 185
Warhammer 40 000:
Dawn of War 2 ....130, 205
Warhammer 40 000: Space Marine 22
Wolfenstein 28
Wolfenstein 3D 168
Word Warp 167
World of Darkness 185
World of WarCraft 17, 19, 27, 184
World War 2 Hero 26
World War 2: Road to Victory 21
World War 2: Time of Wrath 21
Wurdle 167
X-Men Origins: Wolverine 130, 134, 206
Yosumin 74
Zeno Clash 130
Антитеррор: Операция «Гамма» 128
Возвращение
на Таинственный остров 2 128
Женский клуб по расследованию убийств:
Смерть в алом 128
Ледниковый период 3: Эра динозавров 128
Нэнси Дрю: Клад семи кораблей 128
Плавучее казино Royale 128
Покер: Последняя ставка 128
Полководцы: Мастерство войны 128
Профессор Вольф: Ловушки гравитации 128
Ресторанная империя 2 128
Риваккон: Проклятие четырех ветвей 128
Секретные материалы 2. Puritas Cordis 128
Смерть как искусство 2:
Охота на кукловода 128
Сталин против марсиан 205
Трансформеры: Месть падших 128
Тропико 3 128
Тюряга: 3-5 лет строгого режима 128
Экстремальный уличный гонщик 128

Крупнейшая игровая выставка-2009 уже закончилась, но только не для нас.

ВИДЕОНОВОСТИ
Индустриальные
Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые
Brutal Legend
Dead to Rights: Retribution
Dante's Inferno
Edge of Twilight
Fallen Earth
Lost Planet 2
Necessary Force
Need for Speed: Shift
Ninja Gaiden Sigma 2
Singularity

E3
Дневники редакторов

Демонстрация
Arcania: A Gothic Tale
Cursed Mountain
Batman: Arkham Asylum
Brutal Legend
Heavy Rain
Left 4 Dead 2
Lost Planet
R.U.S.E.
Scribblenauts
Supreme Commander

SPECIAL
Репортажи
Arcania: A Gothic Tale
BioShock 2
East India Company
MAG
The Secret of Monkey Island: Special Edition

ДЕМОТЕАТР
Мультиплатформа
Battlefield 1943
Bayonetta
Dark Void
Darksiders
Left 4 Dead 2
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
Wet
Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

PS3
Demon's Souls
Katamari Forever
Ratchet & Clank Future: A Clack in Time

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Command & Conquer 4
Дневники «Аллодов онлайн», часть 3
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — финальный отсчет

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure
Mac vs. PC
Monster Hunter 3
Muscle March
Ougon no Kizuna
Saints Row 2
World of Tanks
Xbox 360

НА ПРИЛАВКАХ
Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения
inFamous vs. Prototype
Call of Juarez: Bound in Blood
Fight Night Round 4
Fuel
Ghostbusters
Overlord 2
Red Faction: Guerrilla
Star Ocean: The Last Hope
Tales of Vesperia

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ
Bionic Commando в реальном мире
Lego Arcade
Overlord 2 — дневники приспешников
Plants vs. Zombies
Team Fortress 2
Tony Watkins — Dreams Are Free
World of Warcraft — Proudmoore Pride 2009
Пластилиновый Resident Evil

От винта!
Выпуски № 5, 60, 65, 75

Продолжение финального отсчета по «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти».

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium

Ноутбуки ASUS U серии

Окрыляющая легкость. Сияние совершенства.

Без музыки и танцев жизнь была бы скучна, поэтому новый ноутбук серии ASUS UX50V представляет собой полноценный мультимедийный развлекательный центр. Этот легкий, тонкий ноутбук создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 и оснащен предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium. ASUS UX50V даст вам возможность управлять музыкальными файлами с легкостью диск-жокея, а дискретная видеокарта NVIDIA® GeForce® G 105M (512 MB) «оживит» видеоклипы и концертные видеозаписи ваших любимых исполнителей. Шоу будет продолжаться даже в темноте, ведь система AI Light автоматически изменяет уровень яркости дисплея и подсветки клавиатуры и тачпада в зависимости от внешнего освещения. Вам достаточно лишь откинуться в кресле и насладиться выступлением.

Новая серия ASUS UX50V – гармония формы и содержания.

Всемирная гарантия 2 года **www.asus.ru** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Сибиусс (495) 721-86-40, ION (495) 5-444-333, **кибер[net]** (495) 626-00-42, Берингов (495) 500-05-60, Нотик (495) 231-14-88, Респект (499) 177-40-77, ТРК (495) 739-08-28, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70
Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, В-Лазер (4232) 218-000; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15, Норд 8-800-2000-787; **Ижевск:** Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-26-01; **Киров:** Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, ГОТТИ (383) 362-00-44; **Нижний Новгород:** Алтэкс (831) 411-87-87; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** РИТМ (3812) 23-64-00; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11, НоутовЪ (342) 210-10-84; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Сателлит (846) 224-00-00; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Сургут:** Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Аровнал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00; **Чебоксары:** Квартон (8352) 62-55-51

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Если не работает диск

Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу mistake@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.

Демоверсия **ArmA 2**

ДЕМОВЕРСИИ
ArmA 2
Trine

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Fallout 3 — Marts Mutant Mod
FIFA 09 — РПЛ 2009
Unreal Tournament 3 — Leviathan
Crysis — Souleon Storm

Подборки
Command & Conquer: Red Alert 3
Fallout 3
FIFA 09
Empire: Total War
Grand Theft Auto 4
King's Bounty: Принцесса в доспехах
Left 4 Dead
Mount & Blade
Neverwinter Nights 2
Pro Evolution Soccer 2009
Soldat
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
The Witcher: Enhanced Edition

Бонусы

ИНТЕРЕСНОСТИ
Alien Arena 2009
Casebook: Episode 0: The Missing Urn
Froggle
Johnny Origin
The Path: Prologue

GAME OVER?
Beneath a Steel Sky

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
Зачарованная Катя
Потерянный остров
Времена года

ПАТЧИ
ArmA 2
Company of Heroes: Tales of Valor
Fallout 3
King's Bounty: Принцесса в доспехах
Grand Theft Auto 4
Spore
The Sims 3

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь номера
Свежатина
Игроманский стандарт
Драйверы

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Windows Media Player
Скины для AIMP
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows XP
Темы для Windows под Desktop X
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ
Игровые дополнения
Программы
Обои для рабочего стола

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Resource Hacker

Сохранения (PC)
Prototype
Ghostbusters: The Video Game
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Сохранения (PS3)
Resident Evil 5 (US)
Resident Evil 5 (EU)
Prototype (US)
Terminator Salvation: The Videogame (US)
Red Faction: Guerrilla (US)

Сохранения (Wii)
Ghostbusters: The Video Game (US)
Final Fantasy 4: The After Years (US)
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers (US)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (US)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (EU)

Сохранения (PSP)
Indiana Jones and the Staff of Kings (US)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (US)
Crimson Gem Saga (US)
One Piece: Unlimited Cruise — Episode 1(JP)

Трейнеры
BattleForge
Codename: Panzers — Cold War
Company of Heroes: Tales of Valor
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising
Damnation
Delta Force: Xtreme 2
Empire: Total War
Evochron Legends
Fallout 3: Broken Steel
Ghostbusters: The Video Game
Hinterland: Orc Lords
Killing Floor
Light of Altair
Major League Baseball 2K9
Merchants of Brooklyn
Plants vs. Zombies
Prototype
Restaurant Empire 2
The Last Remnant
The Sims 3
Tom Clancy's HAWX
Up: The Videogame
Wanted: Weapons of Fate
Сталин против марсиан

База кодов «Игромании»

Fallout 3 — Marts Mutant Mod

Услуга действует в период с 01.07.2009 по 30.09.2009 г. с 00.00 до 08.00 часов ежедневно. Услуга доступна для подключения до 31.08.2009. Количество бесплатных SMS-сообщений, передаваемых в рамках услуги в ночное время (с 00.00 до 08.00 часов) не ограничено. Услуга не распространяется на международные и междугородные SMS-сообщения, за исключением сообщений абонентам МТС России, а также на SMS-сообщения, отправляемые на короткие (3-6-значные) номера сети МТС. При наличии пакетов SMS, предоставляемых в рамках тарифных планов, услуг или акций, и одновременном подключении услуги «Ночной SMS-Драйв» в первую очередь расходуются пакеты SMS.
Услуга действует при нахождении абонента в домашнем регионе и доступна для подключения на всех тарифных планах, за исключением корпоративных.

Реклама

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Роман Епишин, Андрей Чаплюк, Михаил Лисецкий, Олег Ставицкий, Игорь Асанов** ● Комиксы: **Анна lumbricus Сучкова**

ИНДУСТРИЯ

Потрудились, и будет вам

СОЗДАТЕЛИ AMERICA'S ARMY 3 ОТПРАВЛЕНЫ НА ГРАЖДАНКУ

Серверы онлайн-шутера **America's Army 3** открылись 17 июня. Два номера назад мы уже сообщали об этом хитром продукте американской военщины — много ли игр пропагандирует службу в рядах армии США? А эта игра агитирует за мирового жандарма совершенно бесплатно! Все желающие могли скачать дистрибутив ААЗ еще в начале июня, но активация проходила строго по уставу, с 17-го.

На следующий после запуска день команда авторов из города Эмервиль была расформирована. Теперь поддержкой и дальнейшим развитием проекта займется студия, расположенная в Алабаме. Причина проста — военные чины хотят сосредоточить все ресурсы на поддержке одного офиса, в котором будет создаваться следующая AmArmy. Так они смогут не только успешнее контролировать ход разработки, но и сэкономят на аренде и сотрудниках.

Хоть разработчики и соблюдали золотое правило «подтянитесь, чтобы победить», армия США все равно выбросила их как балласт.

АНОНСЫ

Секретные начинания Дюка

КОМПАНИЯ 2K GAMES РАЗРАБАТЫВАЛА АЛЬТЕРНАТИВНОГО ДЮКА

Вы действительно думали, что Дюк свалится и вот так умрет? Он же **Duke Nukem**! Таким оружием, как банкротство, его не возьмешь. Судебные дрязги и выяснение отношений между **Take-Two** и **3D Realms/Apogee** вскрывает новые детали. Теперь разработчики поведали свою версию событий.

С их слов, в разработке находилась еще одна игра с участием Дюка Нюкема — **Duke Begins** (гм, «Дюк начинается»). Ее созданием занималась **2K Games**, дочерняя компания Take-Two, которая получила это право в октябре 2007 года в обмен на аванс в виде $2,5 миллиона за **Duke Nukem Forever**. Кроме того, в деле фигурирует новый договор: он внес правки в условия сделки 2001 года. Take-Two была лишена прав на сиквелы DNF и фильм о Дюке.

Игра Duke Begins должна была выйти в 2010 году, но, по словам представителей Apogee и 3D Realms, 2K Games нарушила договор и приостановила разработку. Адвокаты Apogee считают, что это действие было направлено на принудительную продажу прав на франчайз Duke Nukem компании Take-Two. Та пока что отказывается как-либо комментировать эти утверждения, зато обвиняет Apogee в сокрытии средств — мол, компания-банкрот открыла несколько офшорных счетов и перевела деньги на них. Теперь, в свете открывшейся кредитоспособности 3DR и Apogee, Take-Two усилит прессинг и озолотит красноречие своих адвокатов.

Еще любопытнее другой пункт ответного заявления Apogee за номером 32. В нем говорится, что разработка Duke Nukem Forever все еще продолжается. А у **Скотта Миллера** по-прежнему хватает терпения отвечать на обвинения в воровстве и сокрытии денег. Недавно он высказался: «На нас подавали в суд уже дюжину раз — даже такие гиганты, как Warner и Fox. Мы невиновны, и мы всегда побеждаем. В этот раз будет так же; давайте подождем год, и тогда выяснится вся правда».

Как и у морячка Папая, у блондина свои секреты ревиталифтинга.

Джон Кармак пообещал, что на **iPhone** будут портированы **Quake 1/2/3** и даже находящаяся в разработке **Rage**. Кроме того, автор угнетен тем, что созданную им **Wolfenstein 3D iPhone** издательство **Electronic Arts** не выставляет в сервисе App Store, приберегая игру для более удачного времени.

Многопользовательский проект **The Chronicles of Spellborn**, выпущенный в ноябре прошлого года для PC, будет переработан и издан вновь в виде бесплатной игры, но произойдет это не раньше 2010 года. Пока же он все так же работает по системе подписки. Переделкой проекта займется неназванная дочерняя студия издательства **Frogster**, а распространять игру подрядилась **Acclaim**.

КИБЕРСПОРТ

Уроки ФРАГОДЕЛА

КИБЕРСПОРТСМЕН STERMY ПРЕДЛОЖИЛ ЭКСПРЕСС-ОБУЧЕНИЕ «КВЕЙКУ»

Италия, в отличие от России, Швеции, США или Южной Кореи, никогда не блистала на киберспортивной арене, однако у всех любителей киберспорта эта страна ассоциируется с одним именем — **Stermy**. Начав свою карьеру в 2002 году победой на итальянских отборочных WCG по **Quake 3**, следующие семь лет этот игрок не без успеха выступал на турнирах по **Quake 3**, **Unreal Tournament 2004**, **Doom 3**, **Painkiller** и **Quake 4**, а год назад вовсе перешел все разумные границы, став одним из лучших игроков в **FIFA 08**. Понимая, что на таланте пора зарабатывать, этим летом Stermy на сайте ***stermy.com*** организовал новый раздел, где начинающие игроки, на этот раз уже в **Quake Live**, могут взять у итальянского отца уроки мастерства. Само собой, уроки не бесплатные: один час тренировки со Stermy на закрытом сервере будет стоить 40 евро.

Затея Stermy не нова — школу киберспорта в свое время организовывали даже в Москве при клубе 4GAME, где нынешний тренер **Virtus.pro** и **K23 Константин «Groove» Пикинер** собирался давать уроки Counter-Strike. Увы, даже демократичная по сравнению с запросами Stermy цена за первый курс обучения (3900 рублей) не возбудила интереса к проекту.

Спортсмен хоть куда.

СОБЫТИЯ

Мало букв о Шепарде

140 СИМВОЛОВ О ВТОРОМ АДДОНЕ К MASS EFFECT

Студия **BioWare** проявляет рекордное для себя внимание к бренду **Mass Effect**. Не успели дипломированные врачи из компании выпустить iPhone-игру **Mass Effect: Galaxy**, как один из них, **Крис Пристли**, уже обещает в скором времени второе дополнение к первой части игры.

На данный момент для Mass Effect вышел аддон **Bring Down the Sky**, который, как мы надеемся, осенью этого года появится на диске с «Золотым изданием Mass Effect» от Snowball. О втором дополнении известно немногое — анонс был сделан Крисом в Twitter, где царит жесткое ограничение на записи: 140 символов и ни буквой больше. Однако даже при таком дефиците остается место для спекуляций: некоторые полагают, что второй аддон добавит арену для боев. Как-то ключевой дизайнер проекта **Престон Ватаманюк** заметил, что в этом дополнении будет значительно больше экшена, чем в оригинале.

Вот бы они со вторым допом подтянули графику ME до уровня ME2. Мечтать ведь не вредно, а?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Постреляем вместе с Valve

ПАТЧ ДЛЯ THE ORANGE BOX ДОБАВИЛ ПОДДЕРЖКУ НЕОДЖОЙСТИКА

Valve Software выпустила небольшое обновление для игр, входящих в сборник The Orange Box. Оно добавляет в **Team Fortress 2**, **Half-Life 2** и **Portal** поддержку необычного контроллера **Novint Falcon**. Устройство, которое продается за $150, появилось еще в 2006 году, но лишь сейчас Novint Falcon удалось официально пробить себе дорогу в игры ААА-класса.

Главный элемент контроллера — три «лапки», присоединенные к стационарной базе, двигая которые вы можете управлять объектами на экране, перемещая их в трех измерениях. При этом Novint Falcon, благодаря электроприводам, позволяет ощутить тяжесть перемещаемого объекта или, например, отдачу при стрельбе. Еще сильнее погрузиться в игру поможет рукоятка в виде пистолета, которую можно присоединить к «лапкам».

Valve пообещала, что вскоре поддержка Novint Falcon появится также в **Left 4 Dead**, **Counter-Strike: Source** и **Day of Defeat: Source**.

Сколько джойстиков в последнее время развелось...

Дебютировавшая в игровой индустрии **VPT Technologies** зарегистрировала две торговые марки для своих будущих фитнес-игр: **Workout Hero** и **Fitness Hero**. Сейчас компания, которая с 1993 года занималась дизайном и разработкой камер, готовится запустить бесплатную браузерную игру на базе одного из брендов.

АНОНСЫ

Борьба за ВСЕЛЕННУЮ MK

9-я ЧАСТЬ MORTAL KOMBAT БУДЕТ, ЕСЛИ СУД ПРИМЕТ ВЕРНОЕ РЕШЕНИЕ

«Он крупного помола был, крутого был замеса!» — ностальгируем мы, вспоминая геймплей **Mortal Kombat** с порядковым номером от единицы до тройки. Все, что было потом, плохо держало удар критики: слишком бесхребетными и гуманными для глаз оказались продолжения. Слабохарактерный **Mortal Kombat vs. DC Universe** окончательно расстроил гладиаторов с джойстиками.

MK немыслим без ведер крови и открытых переломов позвоночника! Отец программного кода классических «морталов» **Эд Бун** спешит успокоить взрослых фанатов записью в блоге: в новом файтинге под рабочим названием **Mortal Kombat 9** все будет по старинке. Хруст костей, дикие крики и фаталити в стиле «патологоанатому на заметку». Логично, что вернуться к истокам смогут лишь покупатели от 17 и старше — игру ждет возрастное клеймо «Mature» на упаковке. Одно странно: заявление Эда как-то плохо клеится с недавним коммюнике Midway о желании продать великий бренд. Кто, как не он, способен вытащить Midway из банкротства?

Если, конечно, продажа прав на MK не будет заблокирована решением суда — в конце июня президент продюсерской кинокомпании **Threshold Entertainment** Лоуренс Касанофф подал судебный иск, способный отсрочить продажу MK-бренда другой кинокомпании, **Warner Bros**. Лоуренс утверждает, что его фирме принадлежат эксклюзивные права на интеллектуальную собственность MK, включая телесериалы и кинофильмы, сюжетные ответвления и часть персонажей, использованных Midway в файтинг-сериях. В иске было подчеркнуто, что Midway не вправе самостоятельно распоряжаться этими лицензиями после того, как в 1993 году передала Ларри права на киноверсии MK. Договорятся ли голливудские студии полюбовно? Видимо, уже нет. Для полного счастья второй иск подала компания Tigon Studios, недовольная тем, что Midway так и не заплатила владельцу студии Вину Дизелю $200 тыс. за работу над игрой Wheelman.

Смерть от фаталити как способ постичь современную бездуховность видеоразвлечений.

ИНДУСТРИЯ

Интерактивный собор

ДО СВИДАНЬЯ, ЛЕЙПЦИГ! КЁЛЬН, ПРИВЕТУШКИ!

Вот уже много лет «Игромания» посещает два крупнейших игровых мероприятия в мире и составляет на их основе путеводитель по ближайшему будущему. Традиционно это были **E3** в Лос-Анджелесе и **Games Convention** в Лейпциге. Так вот, в Лейпциг мы больше не поедем. GC, начиная с этого лета, больше не проводится, вместо нее в Кёльне пройдет **gamescom** — пожалуй, самое масштабное и амбициозное игровое действо в мире. Список участников, в который входит вся индустриальная элита, можно найти на сайте выставки, ***www.gamescom-cologne.com***.

Организаторы, **Koelnmesse**, совместно с государственными и частными структурами намерены на пять дней превратить Кёльн в столицу компьютерных игр. Помимо выставки, которая проходит дверь в дверь с **GDC Europe** (это как если бы КРИ и «ИгроМир» стали раз в десять больше и проходили за соседними дверьми), в городе будет разбито несколько лагерей, где планируются лекции, концерты, общественные дискуссии и, конечно, игры.

По размаху и масштабу планов выставка не только бьет E3, которая в этом году вернулась к формату шоу, но и любое другое профильное мероприятие. Вполне возможно, что статус главного индустриального мероприятия перейдет именно к gamescom.

Время проведения: 19-23 августа (GDC Europe — 17-18 августа). Одноразовый билет стоит €25, абонемент на все дни — €56. В дни выставки — дороже. Из Москвы в Кёльн можно улететь компаниями Germanwings и «Аэрофлот», полет обойдется примерно в €200-250.

Люди, монстры, герои игр и даже обладатель щупальца клубятся вместе. Вы сами все увидите, если решите поехать в город-сказку, город-мечту Кёльн.

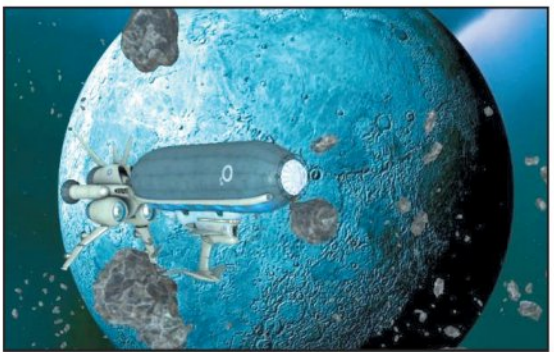
ИНТЕРЕСНОСТИ

Первая киноигра не понарошку

ИГРА ASTEROID STORM ДЕБЮТИРОВАЛА В КИНОТЕАТРАХ

Британская компания **O2** анонсировала «первую в мире трехмерную киноигру» **Asteroid Storm**. Киношной она называется вовсе не из-за фотореалистичной графики или потрясающего сюжета, все гораздо проще: играть в Asteroid Storm нужно в кинотеатре. Задача, кажется, до тошноты банальна — провести космический корабль через поле астероидов. Вот только управляют им зрители все вместе. Чтобы посудина поворачивала вправо или влево, соответствующая часть зала должна поднимать вверх руки.

Происходит все в полном 3D — «пилоты» сидят в стереоочках. Премьера Asteroid Storm состоится 10 июля (уже после ухода этого номера в печать) в 20 кинотеатрах Великобритании на сеансах мультфильмов «Ледниковый период 3» и «Отряд Дарвина». Для привлечения внимания к неординарному проекту в фойе будут установлены миниаттракционы, участники которых должны затаптывать появляющиеся на полу астероиды. Когда изобретение O2 дойдет до России, неизвестно.



Космокорабль в действии. Зал справа, руки вверх!

Компания **Rockstar North** официально анонсировала порт игры **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** для приставки PlayStation Portable. В марте она вышла на Nintendo DS, а осенью этого года прибудет на PSP в расширенной комплектации: заявлена улучшенная графика и новые сюжетные миссии.

ПОДРОБНОСТИ

Весточка от Пейна

ЛЫСЫЙ, ПОСТАРЕВШИЙ, 12 ЛЕТ СПУСТЯ

В апреле компания **Rockstar Vancouver** анонсировала игру **Max Payne 3** — как оказалось, авторы первых двух частей, студия **Remedy**, слишком заняты писателем Аланом Уэйком, чтобы беспокоиться еще и о детективе Пейне. Но мы все равно были рады, ведь до MP3 ванкуверский офис Rockstar создал **Bully** и **Global Ops** — игры не самого последнего разбора.

Действие MP3 перенесется в бразильский город Сан-Паулу. Макс Пейн заметно постареет, отрастит бороду, начнет брить голову — его облик в очередной раз подвергся редизайну, приняв во внимание 12 лет, пролетевшие со времен **The Fall of Max Payne**. За эти годы к Максу приклеилась дурная слава и зависимость от болеутоляющих таблеток. Кроме того, он слегка располнел. Голос у экс-детектива тоже будет новый. «Рокстар» не планирует продление контракта с Джеймсом МакКэфри, который озвучивал главгероя в MP1-2, и вместо этого ищет актера с голосом, соответствующим новому Максу.

Известна и затравка сюжета: все начнется с того, что один из членов семьи, владеющей охранным агентством, где теперь работает Пейн, попадет в большие неприятности с криминальным подтекстом. Герою же поручат все расхлебывать. Игра будет строиться на контрастах: олигархи, живущие рядом с нищетой, и застрявший где-то посредине люмпен Пейн.

Благодаря движку RAGE, задействованному также в **GTA 4** и **Red Dead Redemption**, удастся реализовать полностью разрушаемое окружение. А система NaturalMotion Euphoria ответит за процедурную анимацию, ухмылки циничного копа и правдоподобные прыжки в рапиде.

Авторы похваляются, что новая игра будет лучшей в серии. Их амбиции поддерживаются сообщениями о переработанной системе замедления времени Bullet Time, поддержке мультиплеера и возможности использовать врагов в качестве живых щитов. Дата релиза на всех трех платформах (PC, 360, PS3) уже известна — 30 октября. Теперь бы только дожить.

Суровый Макс, вид со спины. Граффити из букв CS наводит на размышления.

АНОНСЫ

Три, но только завтра

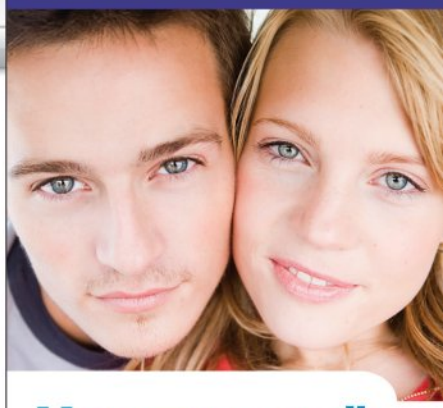
ELECTRONIC ARTS ПРОДЛЕВАЕТ ЛУЧШИЕ СЕРИИ

Согласно словам **Джона Рикителло**, главы всея **Electronic Arts**, студия **Criterion Games** создает новую игру под маркой **Need for Speed**. Заметим, что это уже пятая NFS в разработке. Остальные четыре — это **Need for Speed: Shift**, **Need for Speed: Nitro**, **Need for Speed World Online** и безымянная **NFS** от **Black Box**.

Но не только в гоночных симуляторах находит утешение EA. Коллега и тезка Рикителло, **Джон Плезантс**, тоже выступил с двумя микроанонсами. Сначала он подтвердил слухи о том, что **DICE** разрабатывает **Battlefield 3**. Официальный анонс третьей части произойдет позднее, она появится не раньше апреля 2010-го, и сам Плезантс доволен темпами, которыми игра создается. Это касается и сиквела **Mirror's Edge 2**, который создается все той же DICE. Плезантс заметил, что в компании «хотели бы, чтоб игра продавалась лучше, даже притом что первая часть имела вовсе не такие маленькие сборы, как принято считать».

Названия серий, словно машины на этой картинке, выстроились на выпуск ближайшей осенью.

БАЗИРОН АС



Нет прыщей на лице!

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Удобно применять (1 раз в день)

Продается исключительно в аптеках

GALDERMA
Committed to the future of dermatology

Рег. удостоверение П № 014057/01 от 17.04.08 Реклама

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ.

Представительство компании ГАЛДЕРМА СА:
107076 Москва, Стромынский пер. 6
тел./факс: (499) 269-15-96, 269-15-97

Министерство культуры КНР одобрило проведение китайской Конференции разработчиков игр — **GDC 2009 China**. Встреча девелоперов будет посвящена науке, искусству и бизнесу индустрии видеоигр, а состоится она в Шанхае 11-13 октября. Откроет выставку приветственная речь директора GDC China, женщины по имени Мегган Скавио.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ни года без файтинга

В EA SPORTS СМЕШАЮТ БОКС И ЕДИНОБОРСТВА

В спортивном департаменте **Electronic Arts** приняли решение разрабатывать золотоносную жилу MMA-игр (от аббревиатуры MMA, Mixed Martial Arts — «смешанные единоборства»… или, по-простому, бои без правил). По словам руководителя EA Sports Питера Мура, сегодня это уже вполне сложившийся вид спорта, стремительно набирающий популярность, и именно поэтому компания планирует ежегодно выпускать по одному лицензированному тематическому файтингу.

Сообщается, что EA станет чередовать симуляторы бокса из серии **Fight Night** с безымянными пока симуляторами октагона (восьмиугольного ринга), выпуская их по очереди с годичным интервалом. В 2009-м вышла **FNR4**, в 2010-м появится MMA-ответ коммерчески успешной **UFC 2009**, а в 2011-м игроков вновь порадует номерная итерация Fight Night. Известно, что для проекта MMA «электроники» лицензируют большое число спортсменов и турниров, ведь UFC — не единственная в мире ассоциация боев без правил.

Дрессированный боксер, личный телохранитель Питера Мура.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Убить пересмешника

ЗАТЕЙНИК УВЕ БОЛЛ КУПИЛ МЕСТО В POSTAL 3

В игре **Postal 3** появится скандально известный режиссер Уве Болл! С таким заявлением выступил руководитель студии **Running with Scissors** Винс Дези, дружок Болла. Свое место режиссер оплатил из денег, собранных на съемки фильма Blackout.

По словам Дези, «Уве будет представлен в роли самого себя, а вы сможете с ним всяко поразвлечься, ведь это Postal!». По идее, камео режиссера в игре выгодно самой RwS, так что кто кому должен платить — это еще очень большой вопрос. Понятно же, что, если в игре появится Болл, которого можно будет уничтожить десятком самых извращенных способов, ее купят многие из тех, кто в последние годы плюется в режиссера ядом на интернет-форумах. И их, скорее всего, будет немало…

За право лежать среди этих трупов и заплатил Уве Болл.

Холдинг **Astrum Online Ent.** заключил соглашение с компанией **Joymax**, согласно которому дочерняя фирма холдинга **IT Territory** издаст на территории России и других стран СНГ локализованную версию игры **Silkroad Online**. Выпуск запланирован на рубеж 2009-2010 года.

2K Games планирует запустить в Китае и других ключевых странах Азии проект **NBA 2K Online**. Как видно из названия, игра станет онлайн-версией популярного баскетбольного симулятора. Даты релиза пока нет, игра будет поддерживать систему микротранзакций.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Главная игра года

ПО МНЕНИЮ МАЙКА ХИКИ

Специалист агентства Janco Partners **Майк Хики** полагает, что **Modern Warfare 2** станет самой главной игрой 2009 года — по результатам продаж. По его прогнозу, за последние два месяца этого года продажи «шестой части» сериала **Call of Duty** составят 11,1 миллиона копий. Взяв калькулятор, аналитик посчитал, что сейчас число потенциальных покупателей шутера составляет 25,7 миллиона человек. Именно поэтому в первый же день, по мнению Хики, игра заработает $338 млн.

Двумя предыдущими прогнозами специалиста были запуск **PS3** без Blu-ray-привода и гибель издательства **THQ** в волнах финансового кризиса. Ни один из них не сбылся (по крайней мере, пока). Верны ли подсчеты «заместителя Пахтера», станет известно 10 ноября, когда игра одновременно стартует на PC, Xbox 360 и PS3.

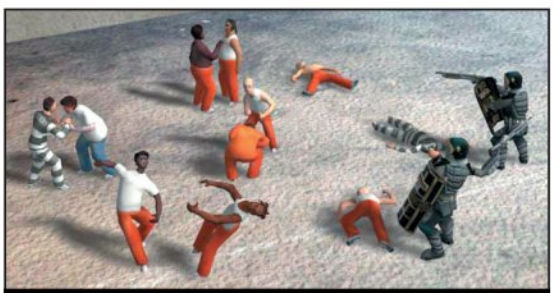
Менеджер по связям с общественностью из **Infinity Ward** Роберт Боулинг сообщил, что кооперативный режим игры в MF2 будет рассчитан лишь на двоих участников. Для сравнения, в **Call of Duty: World at War** одновременно могли играть сразу четверо. По словам Боулинга, «два игрока — магическое число для совместной игры».

Слабовата графика для лучшей игры года. Впрочем, до релиза еще полгода.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Зэки без плоечки

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ УМЕРИЛА ТОЛЕРАНТНОСТЬ К ЗАКЛЮЧЕННЫМ



Вот что происходит, когда у осужденных отнимают консоли.

В британском городке Рагби произошел скандал — администрация тюрьмы «Ржаной холм» (Rye Hill) обнаружила, что заключенные используют PlayStation 3 для общения с внешним миром. Используя встроенную в PS3 технологию беспроводной связи, они переговаривались со своими подельниками, находящимися на воле. Таким образом мог быть спланирован побег, ввоз наркотиков или очередное злодеяние.

Руководитель тюрьмы распорядился отнять у зеков приставки, а вместе с ними и возможность поиграть в **Fallout 3**, **Burnout** или **Resistance 2**. Зачем вообще надо было давать осужденным людям самую дорогую консоль современности? Как оказалось, служба контроля за исправлением заключенных решила занять уголовников видеоиграми с целью сокращения драк, поножовщины и других местечковых разборок. Представитель тюрьмы прокомментировал ситуацию словами: «Приставки забанены по причине функциональной возможности отправлять и принимать радиосигналы».

Позднее Министерство юстиции Великобритании выступило с опровержением статьи и, видимо желая избежать скандала, сообщило, что «заключенным Англии и Уэльса никогда не выдавались игровые консоли».

СКАНДАЛЫ

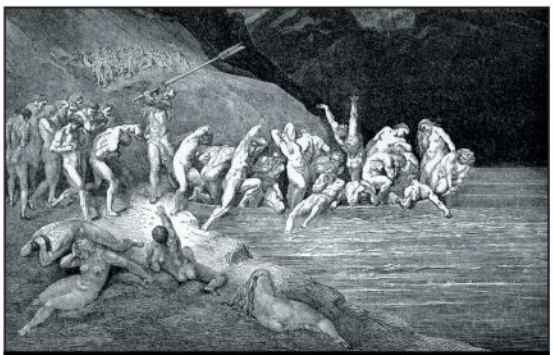
Прогневали агнцев божьих

ХРИСТИАНЕ НЕДОВОЛЬНЫ РЕКЛАМНЫМ ХОДОМ EA

Верующие блоггеры Америки обвинили компанию **Electronic Arts** в «позорном антихристианстве». Поводом для столь бурной реакции стала недавняя фальшивая акция протеста, которую компания заказала в одном из рекламных агентств, специализирующихся на вирусном маркетинге. Двадцать человек пикетировало игру **Dante's Inferno**, фальшиво выказывая претензии к ее религиозному содержанию.

Первым высказалась о трюке EA госпожа Маргарет Кабанисс с сайта **InsideCatholic**: «Развлекательная индустрия воспринимает христиан в целом как ханжей и тонкокожих кайфоломощиков. В Electronic Arts кто-нибудь вообще читал «Божественную комедию»?»

В блоге **Catholic Video Gamers** со словами осторожничать не стали: «Вместо организации позорных акций, которыми вы продвигаете свое жалкое подобие проекта, задумались бы лучше о том, как создать нечто поинтереснее ущербного клона **God of War**!» Люди, люди, разве христианство не о том, чтобы прощать? Но что бы кто ни говорил, Electronic Arts остается в выигрыше — свой камушек она бросила месяц назад, а круги по воде идут до сих пор.



Дантевский Ад. Не аттракцион.

По слухам, компания **THQ** распространила новость о том, что бойцам смешанных единоборств, которые предоставят свое имя и образ для симулятора **EA Sports MMA**, навсегда будет заказан путь в популярную серию **UFC**. Стороны, как водится, слухи не комментируют.

АНОНСЫ

Тверд и верен мне мой кулак

MIDWAY NEWCASTLE СПАСАЕТСЯ ОТ СМЕРТИ НУАР-ИГРОЙ

Как известно, значительная часть активов банкрота **Midway** уже запланирована к покупке кинокомпанией **Warner Bros. Entertainment**. Но часть собственности разорившегося издательства ей не нужна — так, студии **Midway Newcastle** придется искать нового покровителя.

Именно поэтому офис Midway в Ньюкасле принял решение, что называется, по полной вложиться в новый проект **Necessary Force**. «Необходимая сила» станет экшеном с открытым миром. В качестве ближайшего аналога называется **The Wheelman** — дебютный и на данный момент единственный проект студии.

В середине июня разработчики запустили сайт с рекламным видеороликом. И что же мы там увидели? Наш герой — детектив с разбитыми костяшками пальцев, в заснеженном городе, с шестизарядным револьвером. Побитый жизнью коп… Спасти город и спасти себя… В трейлере есть кадры, после которых дежавю накрывает мощной волной: привязанный к стулу ~~Макс Пейн~~ коп обливается кровью, а за его спиной злодей с треугольной мордой и утюгом в руке готовит инструмент к пытке.

Глава Newcastle Крэйг Дункан видит проект таким: «История о детективе, который устанавливает собственные правила, не нова, но еще никто не смог отразить в играх важность выбора и его последствия. Беспрецедентный уровень влияния на открытый мир и вопросы моральности поступков — именно то, на чем мы делаем упор».

Ролик очерчивает фронт работ: копу придется кулаками выбивать из бандитов дух и лихо гонять по улицам города… Увидим мы и последствия собственных поступков. Так, у мистера копа будет шанс превратить трущобы в приличный район. Главное — не перепутайте! Игра Necessary Force создается на движке **Unreal Engine 3**, как и предыдущий релиз команды. По словам авторов, разработка длится уже три месяца и у них даже есть работоспособный билд игры. Потенциальным издателям лучше поторопиться, ведь, по информации Guardian.co.uk, если студия не подыщет собственника до конца июня, ее закроют.

Брутальный коп. Rings any bell? Такеши Китано, «Жестокий полицейский»!

ЛЮДИ

С убийцей мягко обошлись

ОТ 23 ЛЕТ ДО ПОЖИЗНЕННОГО

Вынесен приговор по делу Дэниела Петрича, убившего родную мать и тяжело ранившего отца (католического пастора) только потому, что папа запрещал подростку играть в **Halo 3** по 18 часов в сутки.

Судебный процесс длился полтора года. Адвокат подростка (Дэниелу скоро исполнится 18) пытался построить защиту, педалируя тему игровой зависимости Петрича. Судья признал разумность этих доводов и потому вынес матереубийце мягкий по стандартам американского правосудия приговор: 23 года лишения свободы. Обвинение настаивало на пожизненном сроке. Судья Джеймс Бёрдж, оглашая приговор, заявил: «Я уверен, если бы не существовало жестоких видеоигр, мне не пришлось бы узнать, кто такой Дэнни Петрич».

Сообщается, что отец Марк Петрич просил для сына снисхождения. Во время оглашения приговора он плакал, забыв о том, как чудом пережил выстрел из 9-мм пистолета в голову, и постоянно твердил, что Дэнни «по-прежнему не осознает, почему он совершил этот чудовищный поступок». Несомненный плюс ситуации заключается в том, что, когда к 2032 году Петрич выйдет из тюремных казематов, его уже будет ждать Halo 12.

Он даже слушал приговор, мечтая о новой встрече с Мастером Чифом.

ИНДУСТРИЯ

Создатель Лары снова в деле

ТОБИ ГАРД ТРУДИТСЯ НАД СЕКРЕТНЫМ ПРОЕКТОМ

Тоби Гард, знаменитый «папа» **Лары Крофт**, назначен главным дизайнером нового проекта ААА-класса студии **Crystal Dynamics**. На радостях Тоби проболтался о назначении в своем блоге.

Хотим ли мы новую Лару? Только не такую!

Как известно, студия Crystal Dynamics занялась сериалом о госпоже Крофт начиная с **Tomb Raider: Legend**. До них эту лямку тянула **Core Design**. Сам Тоби участвовал в судьбе Л. К. примерно в таком же объеме — он ушел из Core Design во время разработки **Tomb Raider 2** и вернулся к своей героине лишь тогда, когда издательство Eidos перепоручило сериал Crystal Dynamics.

Над Legend Гард трудился в качестве консультанта, над **Anniversary** работал как дизайнер, а в **Underworld** отвечал за режиссуру кинематографических сцен и помогал с сюжетом. По слухам, Crystal Dynamics принялась за очередной эпизод «Расхитительницы гробниц», однако оптимисты могут помечтать о совершенно новом проекте или хотя бы о продолжении **Legacy of Kain**.

Blizzard, разработчики **World of WarCraft**, создают сервис, который позволит игрокам в WoW поменять сторону: Орду на Альянс либо наоборот. Переход во вражеский лагерь дарует перебежчикам героя, который по уровню и способностям будет соответствовать прежнему. Станет ли сервис платным — не сообщается.

В 2005 году Стивен Спилберг заключил с издательством **Electronic Arts** договор на создание трех проектов. Первым стала головоломка **Boom Blox** для Wii (кодовое название PQRS), вторым **LMNO**, а третий был неизвестен. Выяснилось, что ключевой проект троицы, LMNO, который считали закрытым, близок к релизу, — представитель EA заявил, что эта игра на порядок важнее первой.

СКАНДАЛЫ

Лохотрон по-американски

ЗАКРЫВШАЯСЯ СТУДИЯ FACTOR 5 ОБВИНЯЕТСЯ В МОШЕННИЧЕСТВЕ

Бывшие сотрудники обанкротившейся студии **Factor 5** подали в суд на прежнее руководство, обвиняя его в афере с липовым банкротством. По их сведениям, значительная часть денег Factor 5 незадолго до признания себя банкротом была переведена на подставную компанию **Blue Harvest**.

Операция по переводу денег, была она или нет, серьезно выручила бы материально ответственных сотрудников из числа менеджмента — ведь, скрыв финансы от суда, они отсрочили выплаты кредиторам. Сумма долга перед одной только LucasArts составляет больше $4 млн!

Интересы обиженных сотрудников представляет адвокат **Джеймс Смит**. Жонглируя фактами, он заявил, что «Factor 5 в лице трех ее основателей незаконно передала активы, включая исходные коды и всю интеллектуальную собственность, компании Blue Harvest, ныне известной под именем **White Harvest**». По мнению адвоката, «Белый урожай» является той же компанией, что и F5, — у них совпадают управленцы, их интересы защищают адвокаты F5, они осуществляют такую же деятельность, какой занимались в F5. Адвокат пытается убедить суд, что это та самая компания-банкрот, но с новым названием и новым адресом. Выяснилось, что перед банкротством, о котором было объявлено 19 декабря, компания сократила всех сотрудников с минимальными пособиями или вообще без них.

Интересы Factor 5 в этом скандале представляет адвокат с мировым именем и доктор юриспруденции **Дебора Шварц**. Комментировать ситуацию она отказалась.

Игра в жанре научной фантастики, которую F5 разрабатывала до банкротства. Может, до сих пор разрабатывает — если адвокат не врет насчет «Белого урожая».

ИНДУСТРИЯ

Фанатов D&D потащили в суд

ПОВТОРЕНИЕ ИСТОРИИ С THE PIRATE BAY

Настольная D&D является миксом из шахмат, черчения, книгомании и костей. Солдатики нашего детства такие милые, даже когда они — гоблины.

Желание поделиться с товарищами чем-то ценным может стоить вам очень дорого. Это поняли и поклонники **Dungeons & Dragons**, которые оказались фигурантами в трех судебных исках, переданных в окружной суд Сиэтла юристами **Wizards of the Coast**. Компания, принадлежащая **Hasbro**, обвиняет восьмерых интернетчиков в том, что они незаконно разместили в Сети новую версию руководства по ролевой игре Dungeons & Dragons — Player's Handbook 2.

Руководство вышло 17 марта и продавалось по цене в $39,95. Однако в двух первых исках Wizards of the Coast утверждает, что Player's Handbook 2 абсолютно бесплатно скачали 2600 человек с сайта Scribd.com. Еще 4200 человек ознакомились с содержанием руководства в онлайновом режиме. По требованию издателей администрация удалила копию книги, но Wizards of the Coast решила найти и наказать виновных. Под подозрением оказались жители США, Филиппин и даже гражданин Польши. Последний вместе с группой неназванных лиц также раздавал копии других руководств от Wizards of the Coast — Manual of the Planes, Open Grave: Secrets of the Undead и Dungeon Delve.

Обвиняемые не спешат каяться. Особенно оригинальное объяснение нашел **Томас Патрик Нолан** из Флориды, который обратился к суду в письме. Он заявил, что не выкладывал руководство в общий доступ, а лишь загрузил его на свою страничку. Однако во время поездки Нолан потерял бумажник, где хранил данные своего аккаунта на Scribd.com, которыми могли воспользоваться злоумышленники. Правда, суд вряд ли поверит в такое оправдание.

СОБЫТИЯ

Покупайте РЕМЕЙКИ КЛАССИКИ

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ИХ НЕ НА ЧТО БУДЕТ ДЕЛАТЬ

В начале июня **LucasArts** сообщила о том, что создаст ремейк игры 1990 года **The Secret of Monkey Island** для PC и Xbox 360. Брукс Браун из **LucasArts** дал понять, что если ремейк с улучшенной графикой и бонусным наполнением продастся большими тиражами, то в компании Лукаса продолжат изготовление ремейков старых квестохитов.

«Если такие игры будут хорошо продаваться, почему бы их тогда не выпускать? У нас в компании нет ни одного человека, который бы не хотел создавать ремейки золотой классики LA. Но своим неподдельным интересом люди должны доказать, что ремейки способны иметь коммерческий успех». **Dig**, **Grim Fandango**, **Full Throttle**, **The Day of the Tentacle**... В рукаве у студии еще немало сильных, памятных нам названий.

Какая встреча! Трипвуд и Элейн, еще за две части до свадьбы с Гайбрашем.

В отчете организации **Games for Health Project** сказано, что мировая выручка от продаж спортигр **Wii Fit**, **EA Sports Active** и **DDR** составила около $2 млрд. Wii Fit разошлась тиражом 18,22 млн штук, а EASA — 600 тыс. штук за первые две недели продаж. Доктор Дебора Либерман, руководитель исследовательской программы оздоровительных игр, предложила использовать эти проекты в школьном обучении.

ЛЮДИ

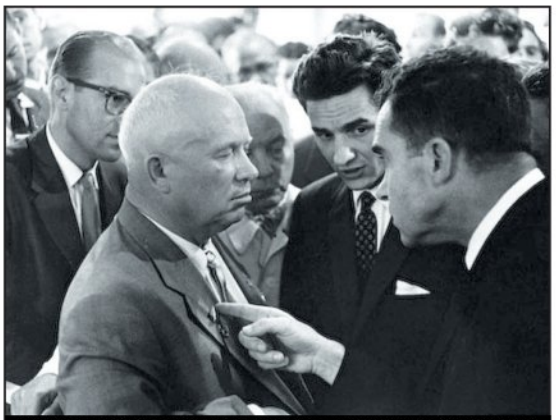
Покажу кузькину мать!

ACTIVISION УГРОЖАЕТ ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ ПЛАТФОРМ SONY

Глава компании **Activision Бобби Котик** в интервью изданию **The Times**, фигурально выражаясь, погрозил кулаком самой **Sony**. Он заявил, что его издательство может прекратить поддерживать японского гиганта.

Бобби признался, что игры для Xbox 360 и Wii продаются лучше, чем проекты для PS3, и, соответственно, приносят больше прибыли. При этом разработка игр под третью PlayStation обходится дороже. По мнению Котика, Sony «теряет разгон» на консольном рынке и для стабилизации ситуации должна понизить цену на PS3. Также он открытым и борзым текстом сказал, что Xbox отбивает деньги быстрее, чем PlayStation.

«Если рассуждать реалистично, мы можем оказаться вынуждены прекратить поддержку Sony», — заявил Котик. Решать вопрос о возможном прекращении сотрудничества в Activision собираются в ближайшие два года. К приставке PSP у Котика также есть претензии. В Sony недолго сочиняли ответ на обвинение в дороговизне консоли: «Мы верим в будущее PS3, видим позитивные перемены, ценим поддержку всех наших партнеров и стремимся создать каждому из них идеальные условия для работы». Дада, именно такими фразами нужно отбиваться в вербальном боксе большого бизнеса.



Хрущев в данном случае выступает вместо Sony, которой пальцем тыкают на правильную «политику партии».

ИНДУСТРИЯ

Идти в индустрию
ЛУЧШЕ В КИЛТЕ

ШОТЛАНДЦЫ ВЗЯЛИСЬ КОНСУЛЬТИРОВАТЬ НОВИЧКОВ ИГРОПРОМА

19 июня официально открылась компания **Ink Media**, которая будет заниматься поддержкой и раскруткой игровых стартапов и проектов независимых разработчиков. Офис компании находится в Шотландии, ее сотрудники уверенно носят килты и до официального запуска проработали в тестовом режиме с начала 2009 года.

Основной задачей Ink Media, по словам генерального директора **Дэйва Кука**, стало консультирование геймдевелоперов. Сейчас компания специализируется на поддержке игр для iPhone, но и крупной рыбкой не побрезгует — первым таким клиентом уже стала фирма **Cohort Studios**, соразработчик **Burnout Paradise**. Обе стороны довольны сотрудничеством.

Главным достижением компании сам Кук считает игру **Bloons** от **Digital Goldfish**, правильный промоушен которой позволил ей долгое время лидировать в списке продаж iPhone-игр. Воспевая свои недешевые услуги, Кук сообщил: «Мы снимаем давление с разработчиков и позволяем им всецело сосредоточиться на придумывании новых идей и увеличении качества продукции».

Вот такой они раскрутили «хит». Люди, аккуратнее с этими промоутерами.

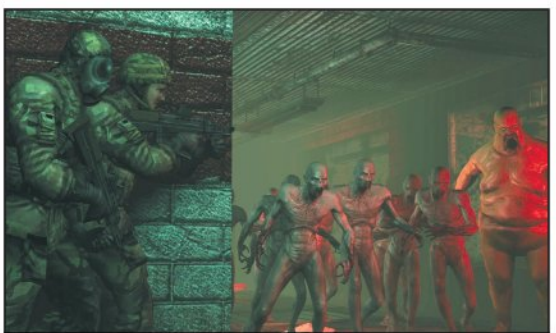
СОБЫТИЯ

Мозгоедам срочно
НУЖНЫ КАРТОГРАФЫ

ОБЪЯВЛЕН КОНКУРС ПО ИГРЕ KILLING FLOOR

Компания **Tripwire** решила помочь волонтерам подзаработать на своей игре **Killing Floor**. С этой целью был организован летний конкурс **KF Grindhouse** по созданию пользовательских карт к игре. Призовой фонд мероприятия составил $20 тыс., а в спонсоры затесались компании **NVIDIA** и **Logitech**.

Открытый конкурс пройдет в 2 этапа: первый завершится 31 июля, и за победу в нем лучшему картостроителю достанется $5 тыс.; второй этап завершится 1 сентября, и победа в нем будет эквивалентна $10 тыс. «Догоняющие» получат периферийные устройства от Logitech, мелочь на мороженое и видеокарты от NVIDIA. Тем, кто ощущает в себе силы создать одну, но хорошую карту для зомби-шутера, имеет смысл зарегистрироваться на официальном сайте проекта ***www.killingfloorthegame.com/map-making-competition***.



Разработчики ждут этих мастеров по картам за углом, вооружившись до зубов. Еще бы, скоро придется отбиваться от их материальных притязаний.

Главный дизайнер **Mass Effect 2** Престон Ватаманюк сказал, что в ME2 одним и тем же персонажем игру можно будет пройти лишь единожды. Таким образом разработчики надеются обеспечить «плавный переход от ME2 к ME3»!

Иранские власти ограничили доступ в интернет, перекрыв кислород многим сетевым ресурсам. В борьбе с оппозицией пострадали все, но люди продолжают общаться по сети — они делают это посредством службы **Xbox Live** и игры **World of Warcraft**, запретить которую Ахмадинежад не в состоянии.

ЛЮДИ

Юмор привлечет новых игроков

ТИМ ШЕЙФЕР ВЫСКАЗАЛСЯ О ПРОБЛЕМАТИКЕ ВИДЕОИГР

Тим Шейфер, ветеран геймдизайна и автор **Full Throttle**, **Grim Fandango** и **Psychonauts**, заявил, что наибольшим барьером между новыми игроками и видеоиграми является отсутствие в играх тематического разнообразия. Потому они не так популярны, как могли бы быть.

«Думаю, дело в тематическом барьере. Посмотрите на кино: фильмы снимаются про все аспекты жизни. А игры по большей части ограничиваются этакими летними боевичками-блокбастерами». Его собственная **Brutal Legend** не сильно отходит от этого описания, и Шейфер соглашается: «Не все хотят оказаться в этих сверхжестоких мирах, да я и сам делаю игру про большие топоры и отрубленные головы... Но я надеюсь, юмор привлечет больше людей к играм».

Шейфер не стесняется хвалить **Grand Theft Auto** — по его мнению, тематика GTA подсадила многих людей на игры. «Ситуация улучшается. Раньше у игроиндустрии был крохотный список источников вдохновения. У нас был толкинизм, были «Звездные войны» и тому подобное. Уже потом стали появляться новые тренды: одна только GTA подняла игровую инспирацию на новый уровень. По мне, чем разнообразнее будут тематики, тем больше людей втянется в игры».

Более того, он пообещал, что игры как медиасреда будут расширяться и в скором времени превзойдут эти самые «блокбастеры-боевички». В противном случае люди укрепятся в своем негативном мнении об играх. «Их ожидания уже сформированы», — подытожил Тим.

Тим Шейфер. Вел церемонию наград GDCA 2009.

Кадр из Grim Fandango, лучшей адвенчуры 1998-го.

ИНДУСТРИЯ

Отечпродукт

БРИТАНСКИЕ ВЛАСТИ НАУЧАТ ИГРОДЕЛОВ РОДИНУ ЛЮБИТЬ

Когда сильные мира берутся править курс судна «Игровая индустрия», жди беды. Но тут случай неоднозначный — с подачи английской организации **Digital Britain** тори и виги готовы принять закон о льготном налогообложении местных компаний-разработчиков. Однако поощрение коснется лишь тех, кто творит с оглядкой на ценности английской жизни и демократии. Ни дать ни взять «игры патриотов».

Для отделения «истинно британских игр» от космополитического сора новинкам необходимо с честью пройти «культурный тест» — аналогичный тому, что уже используется в кинопроизводстве. Точные формулировки теста еще проходят согласование, но очевидно, что шансы на льготы растут, если геймплей протекает в английских широтах, в основе сюжета лежит факт из учебника родной истории, а герои изъясняются с дикцией Стивена Фрая.

Курирует начинание лично премьер-министр страны **Гордон Браун**. Он же поддержал создание необычной институции — Центра потребительских свойств видеоигр в городе Сэлфорд, где программисты и дизайнеры смогут не только пройти нужные мастер-классы, но и получат бесценные советы на тему того, как доносить сквозь игры национальные интересы. Все это, как говаривала англичанка Алиса из Страны чудес, «наводит на мысли, только неизвестно на какие». То ли завидовать британским девелоперам, то ли укорять правительство Альбиона за реформы в неположенном месте.

Браун. Британец. Премьер-министр. Трезвенник. Радеет за страну. Цифровая Британия — ура и все такое!

СКАНДАЛЫ

Жизнь без наркотиков

В GTA 4 НАЙДЕН РЕЦЕПТ НАРКОТИКОВ, НО ИХ-ТО ПО НЕМУ И НЕ СДЕЛАЕШЬ

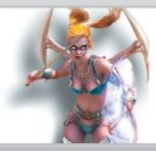
Согласно принятому правительством Великобритании решению, отныне рейтингованием видеоигр будет заниматься только одна организация — Пан-европейский игровой информатор (PEGI). Раньше основную работу по установке возрастных ограничений выполнял Британский совет по классификации кинофильмов (BBFC), но теперь в его юрисдикции сохранили только кино.

Тем не менее, последнее слово BBFC решил оставить за собой. Глава Совета Дэвид Кук заявил, что только его агентство по-настоящему подробно исследует игры, прежде чем вынести по ним свой вердикт.

Кук рассказал журналистам **Times Online**, что в прошлом году BBFC обнаружила серьезный недостаток в **GTA 4**. Члены комиссии выяснили, что в игре можно найти рецепт производства наркотического вещества метамфетамина. После этого BBFC провела серьезную беседу с Rockstar, которая пообещала отреагировать на замечание. Дэвид Кук не удержался от шпильки в адрес конкурентов из PEGI, заявив, что другая комиссия могла и вовсе не заметить опасный рецепт или проигнорировать его. Впрочем, инструкция по производству метамфетамина все-таки попала в GTA 4. Правда, Rockstar утверждает, что изменила рецепт, сделав его полностью безвредным.

Наркотики... BBFC припоздниласъ со «скандалом» на год.

Несмотря на банкротство и распроданные активы, компания **Ascaron** доделает дополнение к PC-версии **Sacred 2**. В затее по продлению жизни популярной серии участвует и **Studio 2**, «дочка» Ascaron.



АНОНСЫ

Сама себе игра

ПЕРВАЯ ИГРА С ЗАПАТЕНТОВАННОЙ СИСТЕМОЙ АВТОПРОХОЖДЕНИЯ

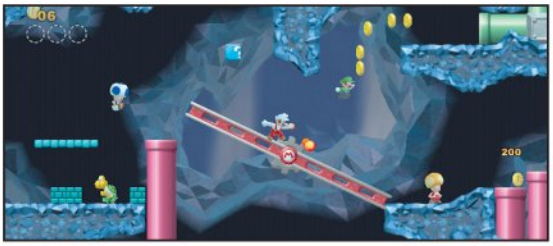
Еще в 2008 году геймдизайнер **Сигеру Миямото** из **Nintendo** запатентовал технологию, которая позволяет играм проходить себя самостоятельно. Больше года потребовалось этому человеку на то, чтобы найти исподволь революционной системе прикладное применение.

В игре **New Super Mario Bros Wii** появится демонстрационный режим «авто-прохождения». Как он работает? Игрок, почувствовав неспособность или нежелание пройти трудное место, нажимает «умную» кнопку и игра начинает проходить сама себя. Затем игрок, почувствовав готовность продолжать командовать сантехником в красной спецовке, кликнет кнопку и вернет управление себе назад. Если опыт по повышению комфорта от игры приживется, далее — везде, в том числе и на PC, ведь для любой трудной игры давно пора сделать аналог подсказки с YouTube, который происходит не в окне браузера, а в самой игре.

Анонс был, прямо скажем, недооцененным событием. Виной тому то, что индустрия еще не осознала ближайшее свое будущее — игры, проходящие себя сами и ориентир на дальнейшую адаптацию игр к нетрудолюбивым игральщикам. Это... выдохните, это не страшно, и даже может оказаться приятным нововведением: люди стараются добавить в нашу жизнь комфорта. Знаете, и чит-коды появились не вместе с Адамом или первой игрой, а только в 1986-м — они моложе, чем многие думают, и в середине 80-х они тоже были игроманам в новинку. И вот же, прижились. По нынешней схеме, использование авто-прохождения будет личным выбором каждого.

У самого Сигеру остался еще как минимум один трюк в запасе — в патенте указана некая система подсказок, которая должна намекать игроку на правильные решения, но не совершать их за него.

Кадры из Wii-версии New Super Mario Bros.



АНОНСЫ

Болезненный опыт

ПО ФИЛЬМУ «АНТИХРИСТ» СОЗДАЮТ ИГРУ

Скандальная картина Ларса фон Триера «**Антихрист**» наделала немало шума в Каннах, но на этом шествие параноидальной истории по миру не закончится. Компания **Zentropa** заявила, что создает игру по мотивам под названием **Eden**.

Настроем «Антихрист» отдаленно напоминает игры серии **Silent Hill**. По сюжету, муж и жена отправляются в глухой лес, чтобы какое-то время пожить там в лачуге с громким названием «Эдем». Эта изоляция от общества и единение с природой должны стать своеобразным курсом психиатрической терапии, но поездка оборачивается леденящим кровь кошмаром. В игре разработчики намерены максимально полно воспроизвести весь ужас, заключенный в картине.

«Мертвые дети, обнаженка, сцены насилия — это будет очень противоречивая игра. И это будет по-настоящему ни с чем не сравнимая игра. Работой фон Триера я восхищаюсь. Он гений с кучей фобий, которые докучают ему каждый день, так что мы вроде как родственные души», — рассказывает руководитель проекта **Мортен Иверсен**. В прошлом он, к слову, работал в **IO Interactive** и состоял в команде, ответственной за серию **Hitman**. Другой знаменитостью, которая засветится в игре, станет **Уильям Дефо**, сыгравший в кинооригинале. По слухам, он озвучит своего персонажа из киноверсии.

Все любители острых ощущений смогут как следует испугаться в следующем году, когда Eden появится в продаже. Платформы, на которых выйдет проект, пока не сообщаются.

Игровой Дефо устрашает. Но... как бы из саспенс-драмы не получилась клюква развесистая игровая.

АНОНСЫ

Чужие разморожены

ДВЕ ИГРЫ ИЗ ВСЕЛЕННОЙ «ЧУЖИХ» ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДУТ В 2010-М

Вопреки всем разговорам о закрытии проекта, разработка боевика **Aliens: Colonial Marines** (PC, Xbox 360, PS3) продолжается. Об этом заявил глава **Gearbox Software** Рэнди Питчфорд, отметив, что выпуск игры состоится лишь в 2010 году. Первоначально она должна была выйти еще в 2006 году, но неоднократно откладывалась.

Кроме того, **Sega** сообщила, что список целевых платформ ACM пополнила портативная консоль **Nintendo DS**. Правда, к этому проекту Gearbox не имеет никакого отношения. Разработкой займется **WayForward Technologies**, которая уже окрестила игру духовным наследником **Contra 4**. Следующий год будет хорошим для поклонников «Чужих» — перед Aliens: Colonial Marines в продажу поступит **Aliens vs. Predator 3**. На вопрос, отчего на E3 была продемонстрирована лишь одна она, мы получили от Sega такой ответ: «AvP 3 появится первой из двух игр о Чужих, потому она и демонстрировалась. Подробности об ACM будут раскрыты в ближайшем будущем». Разработку **Aliens RPG**, которой занималась **Obsidian**, «Сега» отменила окончательно.

Sega собирается напрыгнуть на игроков сразу с двух направлений.

Sony продлила договор на спонсирование Союза европейских футбольных ассоциаций (**УЕФА**) до 2012 года. Согласно этому договору, компания остается официальным спонсором Суперкубка УЕФА и Лиги чемпионов УЕФА. Данный договор существует уже 9 лет, на протяжении которых «Сони» неустанно поддерживала евроФутбол.

Компания **EA** планирует ввести в **Need for Speed: Shift** специальный профиль гонщика, который будет применяться в одиночном и многопользовательском режимах. Система учета достижений будет базироваться на четырех элементах: индивидуальности, успешности, очках профиля и наградах, роль которых будут исполнять бейджи. В России выход игры запланирован на 18 сентября.

ИНДУСТРИЯ

Забота больших денег о маленьких девелоперах

ИЮНЬСКИЕ СЛИЯНИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В конце июня в индустрии проявилась тенденция к «слияниям и поглощениям»: первой отметилась **Microsoft**. Компания Балмера купила израильскую **3DV Systems**, которая владеет патентом на трехмерную камеру с функцией распознавания движения. В интернете тут же появились домыслы о том, что сделка была совершена по единственной причине — чтобы 3DV в будущем не докучали компании судебными исками и не помешали запустить технологию Natal, в которой как раз таки используется аналогичная камера. Заметив эту болтовню, Аарон Гринберг подчеркнул, что камера «проекта Наталь» была создана силами самой Microsoft.

Студия **Bethesda** принадлежит медиахолдингу **ZeniMax Media**. В холдинге не любят, когда именитые разработчики скучают, и потому приобрели «Бесседке» сестренку, еще более именитую. Речь о студии **id Software**, которая, по словам представителя ZeniMax, продолжит работать в обычном режиме и прежнем составе. Джон Кармак и Тодд Холленсхед сохранят свои места. Бывший сотрудник id Джон Ромеро был шокирован новостью: он не сдержал чувств и комментариев «Fallout 3 купила Doom, ВАУ!» и «Хозяин ZeniMax? Отвратительно!».

Джон Кармак, ведущий программист id, отнесся к сделке значительно проще — он доволен. По его мнению, id и Bethesda дополняют друг друга: одна делает высококлассные RPG, другая шутеры аналогичного помола. Права на издание самого дорогого проекта id, Rage, по-прежнему остаются у **Electronic Arts**, а **ZeniMax** издаст **Doom 4**, подробности о котором появятся во время игрового ивента **QuakeCon 2009** (13-16 августа).

Если прижаться, под одним одеялом спать теплее.

Electronic Arts также поддалась стремлению к укрупнению раздробленных активов. Представители обнародовали слияние двух студий, **BioWare** и **Mythic Entertainment**, в одну очень важную с точки зрения бизнеса группу. Объединить мастеров ролевого жанра в EA решили после добровольного ухода Марка Джейкобса с поста руководителя Mythic. Командовать группой будет назначенец **Рэй Музика**, совмещая новую должность с президентством в BioWare. Творческим руководителем назначен коллега Рея, **Грег Зенчук**.

СКАНДАЛЫ

Чехарда вокруг Наталя

ОТКАЛИБРОВАННЫЙ XBOX 360 ПОЛУЧИТ NATAL КАК ГЛАВНЫЙ ГЕЙМПАД

С момента анонса технологии **Project Natal** ее и приставку **Xbox 360** неизменно окружают полуправдивые слухи. Сначала сарафанное радио утверждало, будто осенью следующего года в продаже появится Xbox 360 с новым названием, некоторыми техническими улучшениями, без джойстиков в комплекте, но с технологией «Наталь» на борту в качестве главного устройства ввода.

Эти слухи подтвердил генеральный директор **Microsoft Стив Балмер**, заявив, что в конце 2010 года такая приставка и появится. Затем, в духе пиар-мытарств современности, заявление было опровергнуто — неоднократно. **Аарон Гринберг** из Microsoft посоветовал «не верить чепухе из интернета». Балмер был вынужден публично извиниться, а общественности скормили информацию о том, что речь шла не о новой приставке, а о комплекте из Xbox 360 и Natal. Выступивший с анонсом модифицированной 360 сайт **1UP** был раскритикован и предан корпоративной анафеме. Вместе с тем, аналитики по-прежнему полагают, что в проекте «360 любит Наталь» платформа 360 подвергнется техническим улучшениям. Неизвестно, каким именно. Номером один в списке запросов пользователей приставки стоит расширенный жесткий диск.

АНОНСЫ

Игры из сердца Матрицы

ДВЕ ИСТОРИИ О «РОКОВЫХ СОРОКОВЫХ»

Компания **Matrix Games** анонсировала стратегию **World War 2: General Commander**, целиком посвященную боям в Арденнах в конце Второй мировой войны. Кровавые были схватки в этих горах... Сообщается, что игроки смогут покомандовать войсками разных государств в битве при Балдже и Бастонском сражении, причем масштаб действий будет варьироваться от защиты одного городка до глобального наступления по всем фронтам. На плечи пользователя ляжет проработка как тактики, так и стратегии, а поможет ему в этом трехмерная карта, топография которой срисована с реальной местности. Когда обещания Matrix Games можно будет проверить на деле, пока неясно — дата выхода WW2: General Commander неизвестна.

Вскоре после первого анонса «Матрица» вновь напомнила о себе... Известно, что она издаст стратегию **World War 2: Time of Wrath**, разрабатываемую студией **Wastelands Interactive**. Time of Wrath является продолжением **WW2: Road to Victory** и достанется всем владельцам первой части бесплатно. В этой походовой стратегии авторы попытаются достоверно воспроизвести ряд исторических событий, включая ленд-лиз и подписание пакта Молотова — Риббентропа. Борьба за промышленные ресурсы начнется в октябре 2009 года.

Вы не поверите, но в день сдачи журнала Matrix Games анонсировала третью игру по Второй мировой! Приводим здесь ее название: Gary Grigsby's War in the East: The German-Soviet War 1941-1945.

У приставки **PSPgo** будет гораздо более мощный процессор: заявлено, что его тактовая частота вырастет до 480 МГц. В приставках PSP предыдущих моделей процессор работал с частотой 333 МГц.

АНОНСЫ

15 человек на кусок пирога

ИНДИ-ОПЫТЫ НАД ХОДОМ ВРЕМЕНИ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

The Misadventures of P. B. Winterbottom от команды «странных джентльменов» (калифорнийцы **The Odd Gentlemen**) — игра с претензией на интерактивный культурный феномен. Достаточно заглянуть в новостную ленту официального сайта: сообщение типа «Не знаю, где ты… но художественная группа отправилась в приключение!!!» (*«I don't know where you are…..but the art team is on an adventure!!!»*) позволительно лишь Митькам от индустрии. Платформер с церемониалом (нажмете «shift» — герой раскланяется) призван удивить абсурдностью завязки и мозголомным геймплеем.

Усач-протагонист — собирательный образ циркового конферансье — гурманом рыщет по монохромным локациям в поисках калорийного пирога. Мистер Уинтерботтом переживает неизвестный медицине синдром: заправившись очередным шедевром домашней выпечки, он приобрел способность к самоклонированию и управлению временем. В разрезе игрового процесса несварение буржуа выливается в приключение под стать **Braid** — мы то и дело отматываем время назад и взаимодействуем с двойниками из прошлого. Доходит до бессердечного: чтобы преодолеть ров с шипами, дорогу Уинтерботтому придется устлать его же собственными трупами.

Скрашивают действо смешные ужимки черно-белого киносеттинга 20-х годов. Верные законам немой эпохи, экранные персонажи не проронят и слова (за звуковое сопровождение игры отвечает неутомимый виртуальный тапер). Вы спросите, почему о разработке, нахватавшей выставочных призов еще в прошлом, 2008 году, мы сообщаем только сейчас? Наверное, ответ один: нам просто понравилось перематывать время вспять.

Играм недоставало своего Чарли Чаплина.

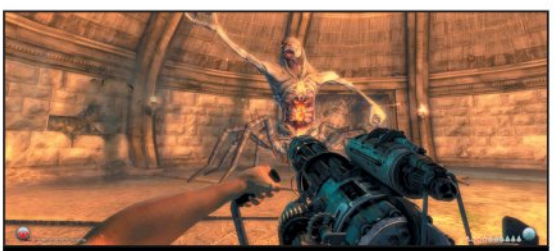
АНОНСЫ

Кошмар на улице Германова

АНОНСИРОВАН DREAMKILLER, ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПСИХОЛОГОВ

В чешской Праге на улице Германова живет Карел Папик. Его собственная компания **Mindware** совместно с техасским игровым издательством **Aspyr** анонсировала игру **Dreamkiller** — шутер, в котором роль коридоров будут выполнять глубины человеческого разума. Обещано, что экстремально кровавый (это подчеркивается) и скоростной экшен отправит игроков внутрь темных и извращенных кошмаров, снящихся душам под пытками. Уф-ф-ф… До этого авторы создали аддон **Painkiller: Overdose**, на который, видимо, и следует опираться при рассказе об «Убийце снов».

Ключевым персонажем DK станет психолог **Алиса Дрейк**, чей уникальный дар позволяет ей проникать в сознание пациента и искоренять все его недуги изнутри. Как сообщается, вскоре героиня осознает, что мучимые сном разума демоны — не самое страшное в этой истории. Зловещую биографию Алисы разработчики намерены рассказать в двенадцати главах уже этой осенью. Исчадия подсознания появятся на PC и Xbox 360.



Черт! Откуда у девушки-психолога пулемет Гатлинга?!

ИНДУСТРИЯ

Реструктуризируйся и выживи

THQ ПЕРЕКРОИЛА БИЗНЕС ИЗНУТРИ

Вопреки прогнозу индустриального аналитика, компания **THQ** не обанкротилась. Говорить за это «спасибо» следует антикризисной программе издательского гиганта: компания решила реструктурировать большой бизнес, по-тихому сократив еще часть кадров.

Отныне THQ состоит из трех крупных подразделений. Первое, самое важное для нас, **Core Games**, займется ключевыми играми издательства: **Darksiders: Wrath of War**, **MX vs. ATV**, **Reflex**, **Homefront**, **Warhammer 40 000: Space Marine**, сиквелами к Company of Heroes и Dawn of War.

Второе подразделение сосредоточится на онлайне — оно так и называется, **Online**. Из анонсированных игр в активе у THQ значатся **Company of Heroes Online** и **Warhammer 40K Online**. Третьим подразделением стало детское, на которое руководство возлагает особые надежды. Это и понятно — семейные, казуальные и детские проекты с трехгрошовыми бюджетами быстро отбивают вложенные деньги. Это же подразделение займется созданием игр для проекта Natal.

Как если бы этого было мало, издательство устами **Брайана Фаррела** заявило, что у них «есть кое-что, отличное от всего остального и способное обеспечить конкурентное преимущество». Речь о новом контроллере от THQ; деталей нет, кроме даты выпуска — 2010 год.

СОБЫТИЯ

Хватит бегать, играй уже

ПИТЕР МУР ГОТОВ ПОСПОРИТЬ С ПРЕЗИДЕНТОМ США

Президент США **Барак Обама** уже продемонстрировал, что считает видеоигры далеко не самым полезным развлечением на свете. Обама, который сам по утрам бегает и любит играть в баскетбол, уверен — для ребенка полезнее проводить время на улице, гоняя мяч или катаясь на велосипеде, чем сидеть перед телевизором с геймпадом в руках. Однако **Питер Мур**, возглавляющий подразделение **EA Sports**, рискнул предположить, что президент просто не слишком хорошо разбирается в обсуждаемом предмете.

Мур заявил, что игры — достойная замена спорту, и предложил Обаме и его семье попробовать пройти одну из спортивных программ в **EA Sports Active**, убедившись, что для этого нужна не только превосходная форма, но и сила воли. К тому же у игр, по мнению Мура, есть еще одно преимущество — они стоят намного дешевле тренажеров и абонементов в спортивный зал, что особенно актуально в условиях финансового кризиса.

Смелости харизматичному бизнесмену не занимать.

ОТ СТУДИИ, ПОДАРИВШЕЙ ВАМ
ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 3
ЭРА ДИНОЗАВРОВ
Реклама
ПРИШЕЛЬЦЫ
НА ЧЕРДАКЕ
В КИНО С 30 ИЮЛЯ
www.na4erdake.ru

Пользуйтесь «Бэттл.нет»

ИЗ STARCRAFT 2 УБРАЛИ ПОДДЕРЖКУ ИГРЫ ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Вице-президент по геймдизайну **Blizzard** Роб Пардо сообщил, что **StarCraft 2** не будет поддерживать игру по локальной сети. Другие дизайнеры компании, Дастин Браудер и Крис Сигати, не были столь категоричны и предпочли отделаться словами об «обсуждаемости LAN в игре». Тем не менее Робом заявлено, что вся сетевая игра будет осуществляться только через службу **Battle.net**. Задали господину Пардо и вопрос о возможности выхода игры на консолях. «Вероятность этого стремится к нулю», — поспешно дал ответ разгневанный консолефоб, который помнит историю портирования **StarCraft 1** на Nintendo 64.

В следующем интервью Пардо сказал, что игры следует создавать для хардкорных игроков: «Мы стремимся делать игры для широкой аудитории, но начинаем разработку, ориентируясь на самых требовательных клиентов. Делать игры для всех довольно трудно, а результат остается неудовлетворительным».

Фанатов слова исполнительного вице-президента не остановили. На сайте **PetitionOnline** практически сразу появилась петиция, в которой свыше 30 тыс. человек в мягкой форме требуют вернуть поддержку игры по локалке. Время есть: первая кампания SC2 Terrans — Wings of Victory выйдет в четвертом квартале этого года. В это же время Blizzard регистрирует игровую торговую марку **Cataclysm** — темную лошадку, которой уже приписали родство со слухами о загадочной MMORPG (ее разработку студия подтвердила этой весной). Известно, что новый франчайз создается с чистого листа, а использовать его компания сможет как в играх, так и при издании комиксов, книг, наклеек и прочих сопутствующих товаров. Подробностями не делятся ни Пардо, ни другие представители компании.

StarCraft из бумаги выглядит именно так.

И я кричу: «Разрабов на мыло!»

СОЗДАТЕЛЬ SYNDICATE НЕДОВОЛЕН «ВОЗРОЖДЕННОЙ» ИГРОЙ

Первого апреля этого года два неофициальных, но очень авторитетных источника подтвердили тянущиеся свыше 10 лет слухи о разработке новой части **Syndicate**. Подтвердить-то подтвердили, но в этот особенный день мало кто им поверил — все-таки речь шла о возрождении легенды. Мы не упустили шанса связаться с разработчиками из **Starbreeze** и спросить напрямую: «Вы игру делаете?» Руководитель студии **Джоан Кристиансон** ответил нам, что «проект действительно существует, но выступать с комментариями пока рано». Как оказалось, новый «Синдикат» под кодовым названием **Project Redlime** создается аж с 2007 года.

Главный автор, создатель и идеолог Syndicate **Шон Купер** посмотрел демоверсию и остался разочарован. Со скепсисом в духе «раньше трава была зеленее» он заявил, что «каждый раз, когда я видел прототип нового Syndicate, он был бестолковым. Последние 15 лет они (EA) обещают возродить серию и при этом делают вещи, не соответствующие сущности игры. Ведь ее суть в смертоубийстве. Большие пушки, сильные наемники, да что там сильные — натурально терминаторы: «Если мне придется убить всех, я убью». На этом держался геймплей».

Раздражение геймдизайнера было вызвано эпизодом демки, в котором агенты выслеживали свою жертву по ее запаху. «Помню, я сидел в конференц-зале, смотрел эту галиматью и думал: чего они пытаются добиться, что они делают?» — сетует Шон. Главной его претензией является не качество продукта, а неспособность передать саму суть оригинала от **Bullfrog** (вышел в 1993 году). Разработчик также признался, что в прошлом издательство EA несколько раз пыталось реанимировать игру, показывало билды Шону, но все предложенные варианты он отверг.

Таким был провальный сиквел Syndicate Wars. В нем тоже были терминаторы, ненамеренно расстреливающие прохожих. Уже тогда эти действия назывались collateral damage.

Визионер расставил приоритеты

ДАГ КРЁТЦ ПОЛАГАЕТ, ЧТО НОВЫЙ ГЕЙМПАД ДЛЯ PLAYSTATION ПОДОЙДЕТ ВЕТЕРАНАМ БОЛЬШЕ, ЧЕМ NATAL

Аналитик компании **Cowen and Company** Даг Крётц сделал интересное предположение о стратегических планах **Microsoft** и **Sony**. По его мнению, первая с помощью **Project Natal** пытается оттяпать часть аудитории у **Nintendo**, в то время как вторая со своим **PlayStation Motion Controller** больше ориентируется на хардкорщиков, чем на казуалов. Ему показалось странным желание Microsoft продать владельцам Wii аналогичную технологию.

К этим выводам Крётца подтолкнули не какие-то свежие факты о новых устройствах управления для Xbox 360 и PS3, а всего лишь размышления. Даг попытался представить себе игру в гипотетический шутер Modern Warfare 3 с помощью Project Natal и «кинетической» палочки Sony — и в итоге решил, что Natal плохо подходит для аркадных жанров, зато удачно вписывается в семейные забавы. А вот стрелять из автомата и швырять гранаты с помощью PlayStation Motion Controller, по его мнению, было бы очень удобно.

Вообще же, аналитик продемонстрировал довольно странный визионерский подход. Ни одно из названных устройств еще не закончено, игры под них не анонсированы, и делать выводы о целевой аудитории, кажется, преждевременно.

Портрет настоящего игрока из нашего завтра.

Русский футбол ПРИЗНАЛИ В EA

В FIFA 10 ПОЯВИТСЯ РОССИЙСКАЯ ФУТБОЛЬНАЯ ПРЕМЬЕР-ЛИГА

Electronic Arts провела 30 июня пресс-конференцию, посвященную FIFA 10, новой части футбольного симулятора. Мероприятие прошло в пресс-центре «Лужников» — главной арены российского футбола. Ключевой новостью стало заявление о включении в игру Российской футбольной премьер-лиги. Правда, появится она только в версиях игры для PC, PSP и PS2. Такой выбор Тони Уоткинс, региональный директор EA Russia, объяснил тем, что на сегодня это самые распространенные в России платформы. Среди прочих обещаний прозвучала информация о том, что в FIFA 11 РФПЛ будет представлена на всех платформах, в том числе Xbox 360 и PS3.

Графика игры поражает воображение... Тех, кто не видел FIFA 08 или 09.

Ремейк первого Сэма

НОВОЕ РАНДЕВУ С БЕЗГОЛОВЫМИ БОМБАМИ-КАМИКАДЗЕ

Знаменитый Серьезный Сэм вернется помолодевшим. Команда из Хорватии, которая так и названа — **Croteam**, анонсировала на PC и Xbox 360 ремейк **Serious Sam: The First Encounter HD**. Не мудрствуя лукаво, разработчики при поддержке американской компании **Devolver Digital** взяли оригинальную версию игры образца 2001 года и перенесли ее на движок еще не анонсированной третьей части, **Serious Engine 3**. Это вам не «несколько графических подтяжек»!

В конце лета HD-редакция шутера появится в службе Xbox Live (по цене 1200 MS points), а на PC выйдет осенью. Распространяться она будет по каналам цифровой дистрибуции, но по каким именно — неизвестно. Одним из них точно станет немецкое издательство **CDV**, с которым Croteam заключила контракт на издание PC-версии игры в Европе.

А для студии Devolver Digital, кстати, это будет первый проект. Созданная учредителями **Gathering of Developers** и **Gamecock** — Майком Уилсоном и Гарри Миллером, она планирует помогать начинающим командам разработчиков. Но лишь тем, кто делает игры для Xbox Live. Именно поэтому помощь Devolver Digital ограничится патронатом Xbox-версии Сэма.

Кадр взят из версии игры для Xbox 360.
PC-скринов пока нет, что, в общем-то, настораживает.

Креативный директор **Ubisoft** Максим Беланд заявил, что длительность игры **Splinter Cell: Conviction** составит примерно 12 часов. Но на нормальном уровне сложности! Тех, кто предпочтет реалистичный режим, ожидают 30 часов геймплея и «постоянные умирания» — настолько все будет сложно.

СРОЧНО В НОМЕР

Пиратскую бухту легализуют

ПРОДАН ТОРРЕНТ-САЙТ THE PIRATE BAY

Компания **Global Gaming Factory X** за $7,8 млн приобрела многострадальный торрент-трекер **The Pirate Bay**. Его создатели и владельцы (теперь уже бывшие) были признаны судом виновными в содействии незаконному распространению цифровых материалов, защищенных законом об охране авторских прав. Новые хозяева намерены создать законопослушный ресурс, работа которого будет организована так, что правообладатели станут получать отчисления за распространение через него своей продукции.

«The Pirate Bay входит в сотню самых посещаемых интернет-сайтов в мире. Однако, чтобы существовать дальше, ему нужна новая бизнес-модель, которая удовлетворяла бы все стороны: поставщиков контента, провайдеров, пользователей и юристов», — заявил президент Global Gaming Factory X **Ганс Пандейа**. Вскоре музыка, фильмы и прочие материалы на сайте станут платными, но пользователи смогут подзаработать на них. Собственники TPB собираются платить всем, кто предоставит ресурсы своего компьютера для участия в глобальной файлообменной сети **Peerialism**. Все просто, помогаете кому-то скачать купленный фильм — на ваш счет капают деньги, которые можно потратить на покупку и загрузку любого сайтового контента.

Под ником **TPB** бывшие владельцы разместили на сайте заявление, начинающееся со слов: «Да, это правда. Многие беспокоятся, но мы-то спокойны — и вам того же советуем. Ведь если новые собственники опростоволосятся с развитием сайта, то никому он будет не нужен. И это самая большая гарантия того, что сайт будет и впредь развиваться так, как нам всем этого хочется». Сделка по продаже сайта крупному производителю софта будет закрыта в августе этого года. А бывшие владельцы тем временем, проиграв апелляцию, по-прежнему собирают $3,62 млн на оплату штрафа компаниям Sony, EMI, Columbia Pictures, Warner Bros. и многим другим из числа тех, кто выказал материальные претензии к руководству торрент-ресурса.

Пикет перед зданием суда в защиту торрент-трекера.

ЛЮДИ

Пейдж шлет луч ненависти

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ ПРОТИВ GUITAR HERO

Музыкальные игры, посвященные известным рок-группам, появляются в последнее время как грибы после дождя. После анонса **Rock Band: Beatles** казалось, что рок-музыка обретает второе рождение при помощи пластмассовых гитар с четырьмя кнопками. Но далеко не все музыканты согласны с таким вариантом развития событий — Джек Уайт, основатель и гитарист **The White Stripes**, расстроен успехом этих игр.

«Я был угнетен, когда мне рассказали, что нынешняя молодежь учится музыке и воспринимает ее таким образом. Я не собираюсь никого поучать, в каком формате нужно общаться с музыкой, но мне грустно от этой новомодной тенденции», — сказал он на кинопремьере **It Might Get Loud**.

Не отстает от него и Джимми Пейдж из **Led Zeppelin**, выплюнувший свое проклятье в адрес серии **Guitar Hero**: «Я не могу себе представить, как можно научиться чувствовать музыку и инструменты, играя в видеоигру. Вспомните барабанную партию Джона Бонэма в «Good Times Bad Times», композиции с первого альбома LZ. Сколько ударников в мире способно сыграть ее, да еще и утром на Рождество?»

Его удивило то, что простым людям предлагают повторить партии известных музыкантов. Очевидно, ему просто жаль пускать в родное творчество людей с улицы. А значит, поклонникам «Свинцового дирижабля» придется забыть о страстном желании сыграть в GH знаменитое соло Пейджа из «Stairway to Heaven». Если, конечно, выгодное предложение от какой-нибудь Acti Blizz Arts не заставит его изменить мнение, как это уже случилось с экс-битлами Полом Маккартни и Ринго Старром.

В 70-х всё — гитары, женские груди и музыка — было только настоящим.

АНОНСЫ

Непоследний ГЕРОЙ

GEARBOX SOFTWARE АНОНСИРУЕТ WAR HERO, НА ОЧЕРЕДИ ЕЩЕ ТРИ ПРОЕКТА

Маркетинговый почерк девелопер-артели **Gearbox Software** — запас и перестраховка. Судите сами: в преддверии громкого анонса компания озадачила регистрационное бюро США требованиями о регистрации следующих тайтлов: **World War 2 Hero**, **Modern War Hero**, **Brothers in Arms War Hero** и **War Hero**. Очевидно, что выстрелить должно было лишь одно название. Выстрелило последнее.

Карты открыл глава студии Рэнди Пичфорд: помимо признания War Hero, он сослался на существование еще трех секретных проектов. Впрочем, и сама War Hero все еще выступает герой-инкогнито. Пичфорд пресекает домыслы фразой о «временном отсутствии у проекта партнеров и спонсоров». Однако, зная портфель техасцев (а это серия Brothers in Arms), сеттинг новинки угадает любой, но дождаться подробностей все-таки стоит.

Ветераны войны бывают разными. Как фломастеры.

В игре **World of Warcraft** прошел 5-й ежегодный гей-парад. В нем приняли участие гомосексуалисты с сервера **Proudmoore**, а сам парад с помпой промаршировал по двум континентам игрового мира. Очевидцы рассказывают о танцах на воде и дуэлях обнаженных игроков. В ивенте участвовали только представители Орды.

Правительство Австралии намерено пересмотреть систему классификации видеоигр по уровню жестокости и секс-контента. Как выяснилось, в стране не оцениваются онлайновые, браузерные и обучающие игры — они автоматически получают рейтинг «Для всех». Конец этому либерализму! Скоро интернет-развлечения будут рейтингованы, провайдеры установят фильтрующее ПО, а некоторые из нынешних игр получат волчий билет.

ИГРОВОЕ КИНО

Плеяда экранизаций

СНИМАЮТСЯ ЛЕНТЫ ПО UNCHARTED, HITMAN И MORTAL KOMBAT

Кинокомпания **Columbia Pictures** приступила к съемкам киноверсии **Uncharted** — фильм по приключенческому сериалу появится, по данным Hollywood Reported, не раньше 2010 года. Для фильма пишет сценарий **Кайл Уорд**, главный специалист по адаптированию игр к 8-мм пленке. Совсем недавно он закончил сочинение сценария для **Kane & Lynch**, специально написав роль для приглашенного **Брюса Уиллиса**, и теперь ваяет сценарий для сиквела **Hitman**.

Первый фильм о лысом киллере, в роли которого снялся **Тимоти Олифант**, вышел в 2007 году. Хотя картина получила множество негативных отзывов, ее мировой бокс-офис составил $100 млн, и потому вопрос о необходимости съемок второй части даже не стоял. Продюсеры кинокиллера останутся прежними — Дэниель Алтер, Эдриан Эшкариэ и Чак Гордон.

Еще одно имя, которое никому ничего не скажет, — **Ларри Касанофф**. Этот господин из компании **Threshold** малодушно судится с **Midway**, желая отнять бренд **Mortal Kombat** и часть героев из этой вселенной, которых, как утверждается в судебном иске, придумал и развивал он, а не Midway. Его труд прекрасно виден в первых двух фильмах MK и телесериале Conquest. Ларри сообщил, что работы над полноценной третьей частью фильма Mortal Kombat идут полным ходом.

Народный артист Брюс Уиллис. В ближайшем будущем — исполнитель роли Адама «Кейна» Маркуса из Kane & Lynch.

АНОНСЫ

Фатализм по Уайльду

АВТОРЫ THE PATH СДЕЛАЮТ ИЗ ПЬЕСЫ ИГРУ

Компания **Tale of Tales** планирует и дальше превращать классику литературы в игры. В авангардном проекте «для избранных» **The Path** они провели модерновую ревизию «Красной Шапочки», а теперь бельгийцы «играизируют» пьесу Оскара Уайльда «Саломея».

Название игры **Fatale** выбрано не случайно, ведь Саломея, падчерица Ирода Антипы, — настоящая femme fatale, прообраз роковой женщины, которая потребовала за свой танец голову Иоанна Крестителя. Голову ей принесли на блюде... Вспоминая The Path, можно не сомневаться, что разработчики реализуют свою идею самым необычным способом. В игре акцент будет сделан на коварство слабого пола. Рассказать о женщине, которая ведет мужчин к падению, ToT собирается 5 октября. Релиз будет приурочен к 78-й годовщине первой постановки пьесы Уайльда.

Арт-игры? Подождите, дайте подумать.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ограничитель игротрафика

ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР ПОСТАВЯТ НА СЧЕТЧИК

Изобретатель **Джон Моррисси** из Эдины, штат Миннесота, разработал девайс за $30, который сможет отогнать детей от игровых приставок. Похожее на туристический будильник устройство называется **Video Game Timer**, подключается заботливым родителем к любой современной консоли, затем ручками вводится защитный пароль и указывается время, через которое приставка принудительно выключится.

Устройство… реально действует. За 10 и за 1 минуту до отключения оно предупреждает о неминуемом последствии, предлагая сохраниться. После — противный писк, выключенная приставка, дитё в слезах. Такими темпами Джон скоро станет главным врагом всех нерадивых школьников, которые предпочитают игры выполнению домашнего задания. Радивые школьники устройство скоренько сломают… Совместим «пыточный таймер» и со слабосильными компьютерами и DVD-проигрывателями, мощность которых не превышает 600 Вт (5 ампер). Распространение и поддержка «пояса верности» для приставок осуществляется компанией **Digital Innovations**.

Умным детям Моррисси не помеха.
Они-то знают, как перезагружать компьютер и приставку!

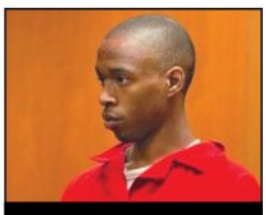
СОБЫТИЯ

Цена за PlayStation 2 — ПОЖИЗНЕННОЕ

БЫВШЕГО СТУДЕНТА ОСУДИЛИ НА 109 ЛЕТ

Бывшего студента Калифорнийского университета Френзо осудили на пожизненное заключение. В мае 2007-го 21-летний **Джонкель Брукс** при странных обстоятельствах стрелял в группу людей, убив одного на месте. Как утверждает Брукс, один из четверых незнакомых ему людей обвинил его в краже приставки **PlayStation 2** из его квартиры. Брукс приставку не трогал, полиция приставку не нашла, но тем не менее эти ложные обвинения вывели афроамериканца из себя — он открыл по незнакомцам стрельбу на поражение. Ранил двоих, третьего убил. Затем Джонкель скрылся с места преступления и позднее добровольно сдался властям.

Мать погибшего человека простила Брукса, назвав его «славным малым, сделавшим ложный выбор». Однако суд приговорил Брукса к 25 годам за убийство, к другим 25 годам за использование оружия и к 59 годам и 4 месяцам за попытку убить еще двух людей во время перебранки. К собственному счастью, в отличие от Дэнни Петрича, Джонкель уже сейчас нашел Бога — он молился ему о прощении семьей и друзьями погибшего Дэниелса.



109 лет за самооборону?!
Судья ты е******ся?

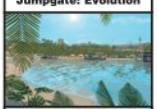
Дата выхода автосимулятора **Colin McRae DiRT 2** сдвинулась с сентября на декабрь 2009 года. Оказывается, разработчики намерены доработать компьютерную версию и обеспечить лучшую совместимость со сложной структурой нового **DirectX 11**.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
25 августа	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского революционного движения.	80%
28 августа	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
Август	**Hearts of Iron 3**	150 стран. 10000 регионов. Море таблиц и графиков. Добро пожаловать в самую глобальную из всех глобальных стратегий о Второй мировой войне.	80%
Август	**Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege of Spinner City**	Продолжение приключений Гайбраша Трипвуда на Обезьяньем острове.	75%
Лето	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе галактики.	70%
Лето	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
8 сентября	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
22 сентября	**Need for Speed: Shift**	Если и в этот раз знаменитая гоночная серия не восстанет из пепла, то мы даже и не знаем.	75%
Сентябрь	**Battlefield 1943**	Оказуаленный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	80%
Сентябрь	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
Сентябрь	**Tropico 3**	Игра предлагает вам стать диктатором банановой республики. Viva el presidente!	75%
6 октября	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
30 октября	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит нас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ
Октябрь	**Blur**	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
Октябрь	**Ninja Blade**	Внезапно по-хорошему трэшевый ниндзя-слэшер с приставок портируется на PC.	65%
3 ноября	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
10 ноября	**Red Dead Redemption**	Кандидат на главный вестерн года. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
17 ноября	**Assassin's Creed 2**	С Ближнего Востока действие переносится в Италию 1476 года. Десмонд в шкуре своего предка с труднопроизносимым именем продолжает убивать неугодных.	85%
17 ноября	**Left 4 Dead 2**	Продолжение кровавой зомби-мясорубки с четырьмя новыми героями. Как и раньше — упор на кооператив.	ХИТ
Осень	**Culpa Innata 2: Chaos Rising**	Турецкий низкобюджетный киберпанк-квест. Играется, на самом деле, гораздо лучше, чем звучит.	70%
Осень	**Divinity 2: Ego Draconis**	Продолжение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Осень	**LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues**	Второе лего-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Осень	**Natural Selection 2**	Сетевой шутер о борьбе землян с пришельцами, выросший из популярного мода для Half-Life 2.	60%
Осень	**Resident Evil 5**	Как и ожидалось, Resident Evil 5 появится на PC. Предположительно — этой осенью.	ХИТ
Осень	**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**	Третий поход в Зону отчуждения. Без войн группировок, но с доработанной системой квестов, парой новых монстров и, надеемся, без багов.	85%
Осень	**Serious Sam HD**	Серьезный Сэм, который сначала стреляет, а потом стреляет еще раз для уверенности, возвращается на экраны после предыдущего, не слишком удачного выхода на сцену.	70%
Конец года	**Disciples 3: Ренессанс**	Сиквел популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Конец года	**Ride to Hell**	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 60-х годов.	70%
Весна 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатомета.	75%

Red Faction: Guerrilla

Jumpgate: Evolution


Tropico 3

Alpha Protocol

Ninja Blade

Left 4 Dead 2

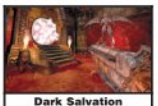
Divinity 2

Ride to Hell

Just Cause 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Dark Salvation	Хоррор-шутер на движке Doom 3 про спиритический кристалл, древнего демона Лукариса и все в таком духе.	40%
Fallout 3: Mothership Zeta	Очередное загружаемое дополнение для Fallout 3 лично познакомит вас с маленькими зелеными человечками.	75%
G-Force	Игра по диснеевскому мультфильму «Миссия Дарвина» про особо опасных зверушек.	50%
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 4 — The Bogey Man	Уоллес и Громит вступают в спортивный клуб и ввязываются в спор. Если его не разрешить, спокойной деревенской жизни крышка.	70%
Wolfenstein	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
East India Company	Глобальная морская стратегия от Paradox Interactive. А они, как известно, на глобальных стратегиях собаку съели.	80%


Dark Salvation

Wolfenstein

East India Company

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Спустя полмесяца после окончания **E3** были подведены ее итоги. Лучшей игрой выставки по мнению жюри **The Game Critics Awards** стала **Uncharted 2: Among Thieves**, она же победила в номинациях «лучшая консольная» и «лучшая приключенческая». Главной PC-игрой выставки критики назвали **Star Wars: The Old Republic**.

Nival Online начала работать под единым брендом **Astrum** и поэтому сменила название на **Astrum Nival**. Таким образом, завершился процесс формирования крупнейшего издательства в России, стартовавший еще в декабре 2007-го с того, что 4 крупных компании (Nival Online, IT Territory, Time Zero и Nikita Online) объединились в единый холдинг.

АНОНСЫ

Свадьба раскрыла Fable 3

«ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР F3, РАЗРЕШАЮ ПОЦЕЛОВАТЬ НЕВЕСТУ!»

Как церемония бракосочетания двух любящих друг друга людей может быть связана с анонсом игры? Газета **New York Times** доказала, что и такое бывает, — в пятничном номере в рубрике «Бракосочетания/торжества» появилась заметка о свадьбе Эми Гилберт и Джошуа Аткинсона. Корреспондент кратко охарактеризовал жениха и невесту. Читатели газеты узнали, что Эми учится для получения степени доктора наук в молекулярной медицине, а Джош работает «главным дизайнером Fable 3».

Да-да, именно «три», хотя официального анонса нового эпизода серии еще не было. Как обычно, **Microsoft** ничего не подтверждает, но ведь и дыма без огня не бывает.

Судя по картинке к Fable, первоначально планировалось 5 сиквелов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Тариф на кислород

ПРЕДПРИИМЧИВЫЙ ИВАН ПРОДАЕТ ПРАВО НА ПАТЕНТ ВИДЕОИГРЫ

В наши дни можно зарегистрировать патент на игру «Камень, ножницы, бумага», поставив уточнение, что это концепция онлайн-игры для сервисов Xbox Live Arcade и PlayStation Network. Именно так поступил **Айвен Эллен** (Ivan Allen), запатентовавший свою идею игры и перепродающий ее на **eBay**. Товарищ уже зарегистрировал учетную запись «Продавец патентов на видеоигры» и, похоже, только начинает свою карьеру предпринимателя.

Цена патента составляет $90 тыс. Казалось бы, заплатив эту сумму, покупатель, и только он, получает право на создание мультиплеерной версии игры «Камень, ножницы, бумага». Однако патент оказался промежуточным, а статус финального получит лишь через год после регистрации заявки. Выбор у геймдизайнеров небольшой: потратить 90 тысяч сегодня и затем дожидаться февраля 2010-го или же ждать, пока патент в руках собственника дозреет и вырастет в цене. Отличная сделка намечается, не находите?

Никто и подумать не мог, что Ванечка превратится в патентного тролля.

СОБЫТИЯ

За плохие игры БЬЕТ ДАЖЕ НАЧАЛЬСТВО

ВСЕ АВТОРЫ DAMNATION УВОЛЕНЫ

В журнале «Игромания» шутер **Damnation** заслуженно получил оценку 3,5/10. Возможно, именно этот его неуспех, равно как и провальные продажи, стал причиной для увольнения ВСЕХ сотрудников **Blue Omega Entertainment**.

Первый же проект студии выявил ее несостоятельность. В итоге сокращенцы ищут новую работу, попутно обвиняя двух субподрядчиков в срыве сроков и низком качестве труда — бывшие сотрудники «Голубой омеги» подали в суд на **Velvetelvis Studios** и **Point of View**, требуя с каждой фирмы по $75 тыс. в качестве компенсации ущерба. Не избежало критики и издательство **Codemasters**, которое вынуждено было отстранить Blue Omega от разработки. В творческих муках доделывала обреченную игру студия **Point of View**…

Операцию по увольнению провели под кодовым названием H-A-X.

Исправляемся

«Игромания» №6/2009

- «R&S», стр. 64. Ошибочка вышла с рейтингом **Sprengmeister Simulator 2009**. Цифра прописана как «8.0», но квадратиков закрашено четыре с половиной. Именно такой рейтинг у игры — 4,5.
- «Горячая линия», стр. 111. Не указан автор письма «Недавно узнал, что музыку к GoW 2…». Автор — Степан Тряпкин.

«Игромания» №7/2009

- «Editorial», стр. 1. Фраза «Со старыми именами у EA оказалось тоже все хорошо: **Need for Speed: Nitro** кажется самой смелой попыткой переосмысления сериала». Ну конечно не Nitro, а NFS: Shift!
- «R&S», стр. 58. Автор превью игры **SAW** не указан — это **Александр Чепелев**. На стр. 59 во врезке предложение после слова «сиквел» обрывается. Возвращаем исчезнувшие слова: «Вне всяких сомнений, именно сиквел стал отправной точкой для игры».
- «Железный цех», стр. 154. В плашке «Тебя я видел во сне» фразу «L2-кэш 1 Мб, L3-кэш **8 Гб**» следует читать как «L2-кэш 1 Мб, L3-кэш **8 Мб**».
- «Железный цех», стр. 155. В плашке «Займи, но купи!» фразу «Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX295 **17 Гб**» следует читать как «Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX295 **172 Мб**».

Александр Кузьменко

ПОСЛЕДНЯЯ СЕРИЯ

COMMAND & CONQUER 4 — ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ОТВЕТ НА ВСЕ ВОПРОСЫ ВЕЛИКОЙ ТИБЕРИУМНОЙ САГИ

ЧТО? COMMAND & CONQUER 4 — ПРОДОЛЖЕНИЕ ВЕЛИКОЙ RTS С ЧЕТЫРНАДЦАТИЛЕТНЕЙ ИСТОРИЕЙ, В КОТОРОЙ МЕНЯЕТСЯ РЕШИТЕЛЬНО ВСЕ. ГДЕ? ПРАКТИЧЕСКИ НАШ РОДНОЙ ДОМ: ЛОС-АНДЖЕЛЕС, КАЛИФОРНИЯ, ОФИС EA LOS ANGELES.

Помимо всех очевидных достоинств и заслуг Великой Компьютерной Игры Command & Conquer перед человечеством, нас тут в «Игромании» давно интересует одно удивительное свойство этого сериала. За свою почти что пятнадцатилетнюю историю C&C практически не менялся — во все времена любая новая часть C&C всегда безошибочно узнавалась из толп клонов (хотя кто вообще теперь вспомнит устойчиво используемый лет десять назад термин «C&C-клон»?). В конце концов, только в C&C были танки модели «Мамонт», тибериум и знаменитое живое видео в перерывах между миссиями.

Нельзя сказать, чтобы за последние несколько лет авторы не делали попытки как-то вырваться за пределы пресловутых роликов и «Мамонтов», но в глобальном смысле каждая новая часть классического C&C отличалась от предыдущей только постоянно растущим разрешением видео и плотностью спецэффектов. Новые юниты, новые тактики и новые карты, но генеральная линия сериала не менялась годами. Вот уже почти три пятилетки программа такая: ролик брифинга, строительство базы, развитие технологий, апгрейды, сбор тибериума, армия «Мамонтов», раш на базу врага и еще один ролик в случае успеха. Повторять до насыщения.

К своей третьей части C&C стал заложником всего, что сам когда-то изобрел: два года назад в RTS-моде уже была прокачка юнитов и контроль ключевых точек, а **C&C 3: Tiberium Wars** все так же предлагала «Мамонтов», сбор зеленых кристаллов и ролики между этими двумя процессами. Игра хорошо продавалась, пережила аддон и золотое издание, но в воздухе повисло неловкое молчание: особенно радикальные фанаты со стажем даже высказывались в том духе, что еще один такой же C&C — и серия окончательно превратится в пародию на саму себя.

И кто, как говорится, тогда мог подумать…

GDI обороняют строение, сильно напоминающее фабрику по переработке тибериума. Харвестер по-прежнему не показывают.

Finita la comedia

Лос-Анджелес, Калифорния, июнь: в маленькой комнате на третьем этаже образцово-показательного офиса EA Los Angeles сидит **Луи Касл** (человек, который когда-то основал компанию **Westwood** и изобрел жанр RTS) и показывает слайд с одной-единственной фразой: The Epic Conclusion of the Tiberium Saga. «Грандиозный финал тибериумной саги» — сложно придумать более привлекательный слоган для тех, кто разочаровался в C&C.

Продолжают мелькать слайды: стратегия и все доступные войска определяются выбранным перед боем стилем игры, убийство вражеских юнитов

C&C без толп пехоты выглядит непривычно. Зато боевых роботов на каждом скриншоте — табуны!

приносит опыт, базы ходят по карте на огромных механических ногах, видеоролики больше не сняты со статичных ракурсов, актеры завязывают с монологами перед камерой… Первое впечатление обескураживает: такое ощущение, что авторы действительно в какой-то момент взяли и решили «поменять все». Последний раз C&C, который был похож на все что угодно, но только не на C&C, мы видели пять лет назад, в ходе опыта под названием **C&C: Generals**. Да и то «Генералы» были сторонним экспериментом (как, между прочим, и **Red Alert**), а тут речь идет чуть ли не о попрании основ.

Так вот, возвращаясь к «грандиозному финалу» (попутно хотим предупредить: если по какой-то космической случайности вы не в курсе, что такое тиберий и кто такой Кейн, или в курсе, но запутались во всех хитросплетениях вселенной C&C, то обязательно см. наш материал об истории вопроса на соседних страницах). Предыстория четвертой части такая: 2062 год, Третья тибериумная война давно закончилась, NOD и GDI пытаются относительно мирно сосуществовать, а все попытки остановить распространение тибериума по планете потерпели крах. В мире больше нет разделения на безопасные и зараженные территории, да в этом и нет уже никакого смысла — через 5-6 лет проклятый инопланетный минерал окончательно сделает Землю непригодной для жизни.

С такими нерадостными перспективами человечество доживает последние дни, как вдруг на горизонте в очередной раз объявляется Кейн. Он, как обычно, не постарел и никому ничего не объяснил, однако теперь у него есть конкретное предложение, как решить проблему тибериума раз и навсегда. Для этого нужно всего-навсего построить межпланетную сеть специальных нодов, которые будут контролировать рост и распространение тибериума. Вся затея строится на персональном ноу-хау Кейна, которое он нашел, кропотливо изучая технологии инопланетян. Единственная серьезная загвоздка — чтобы построить такую сеть, необходимо задействовать ресурсы чуть ли не всего человечества.

Тут и наступает главный шок: внеочередное пришествие Кейна не заканчивается, как это всегда было принято в мире C&C, очередной кровавой баней, а приводит к торжественному союзу между NOD и GDI (к вящему неудовольствию наиболее радикальных руководителей обеих фракций). В течение следующих пятнадцати лет вся планета в едином порыве возводит колоссальных размеров Tiberium Control Network, тиберium отступает от городов, оживают плодородные земли, регистрируются незараженные источники воды, а человечество, объединившись впервые за многие десятилетия, стоит на пороге новой золотой эры…

Кто и почему сорвался и порушил эту прекрасную идиллию — главная интрига Command & Conquer 4. Кроме того, четвертая часть — это, похоже, действительно «грандиозный финал» развития вселенной классического C&C. Авторы грозятся раскрыть все последние загадки и тайны: кто *на самом деле* Кейн, почему он после стольких лет обожествления тибериума вдруг захотел его уничтожить и даже перешел на сторону GDI? И наконец, самое главное — *что* он хочет получить в обмен на все это?

Главная особенность нового интерфейса — лаконичность. Даже во время полевых брифингов «говорящая голова» не будет загораживать радар.

С нуля

Шок номер два после новости о том, что Кейн и GDI теперь заодно: от механики старого доброго C&C в четвертой части остались только какие-то базовые понятия. Ну там «юнит», «миссия», «отряд». Практически все основные правила игры в Command & Conquer 4 были придуманы с нуля.

Пока кавалерия мерилась лазерами, огнеметные танки NOD зашли с тыла и радостно набросились на «Мастодонта».

На первый взгляд, все до боли привычно — есть две фракции, у каждой отдельная сюжетная кампания. Однако выбор стороны и соответствующего набора юнитов — это еще полдела. Теперь перед началом каждой миссии от вас потребуют определиться с базовой стратегий. Всего есть три варианта: Offence, Defence и Support.

Offence — агрессивная тактика, направленная на постоянные атаки и танковые раши: если выбрать такой стиль, то вам будет выдана база, заточенная под производство тяжелых танков и артиллерийских установок.

Defence — защитная тактика; подойдет тем, кто предпочитает уйти в глухую оборону, собрать армию, да помощнее, а потом уже ударить по всем фронтам. Набор войск тут соответствующий — преобладает легкая и разведывательная техника, а также всевозможные юниты-диверсанты.

Наконец, Support — то есть поддержка — тактика для тех, кто предпочитает не ввязываться в прямую конфронтацию, зато любит гадить противнику в течение всего боя. Стек юнитов здесь подходящий — штурмовая авиация, морская артиллерия и разного рода «оперативные» войска (десантники, инженеры и т.п.).

Что, уже не похоже на C&C? Слушайте дальше: в зависимости от выбранной стратегии в начале каждой новой миссии будет выдаваться один-единственный юнит — Crawler. Мысленно представьте себе четырехногого имперского «Ходуна», который шел в атаку на ледяную базу повстанцев в пятом эпизоде «Звездных войн» — вот это и будет Crawler.

Так вот, «Ходун» («Ползун», простите, ну никак не звучит) — это альфа и омега C&C 4. По важности он приравнен к базе в других RTS. Функции у него тоже похожие: если «Ходун» переключается в стационарный режим, он аккуратно ложится на брюхо, складывает ноги и превращается в самую натуральную стационарную базу. Вокруг можно строить бараки и хранилища для добытого тиберриума, возводить линию обороны — короче, вести привычный RTS-быт. Но если запахло жареным, то «Ходун» за десять секунд выпускает ноги и тихо ретируется в более безопасное место.

Кроме того, это еще и самый мощный юнит в игре, независимо от того, каким стилем вы играете (мобильные базы и их свойства при разной выбранной тактике тоже разнятся). В процессе его можно постоянно апгрейдить, наверчивая на корпус дополнительные пушки, артиллерийские турели и лазерные установки. Разработчики показали нам один из уровней на поздних стадиях игры — там прокачанный «Ходун» стоял в авангарде наступления, одним залпом

Основное отличие четвертого C&C от всех остальных серий: после уничтожения вражеских юнитов экран заполняется греющими сердце цифрами +60XP, +70XP…

Синие против красных

1 «Мастодонты» GDI внезапно попали в засаду NOD. Являясь отличным атакующим юнитом, большой, неповоротливый «Мастодонт» практически не приспособлен к позиционному бою и в настоящий момент сильно страдает. Впрочем, запаса прочности его брони может хватить и не на такие удары судьбы.

2 Легкие бронетранспортеры GDI вряд ли продержатся долго — вся их стратегическая задача сводится к тому, чтобы как можно дольше отводить вражий огонь от пехоты (за нее в C&C 4 выступают стоящие чуть поодаль человекоподобные боевые роботы). Специфическая форма пилонов на кабинах недвусмысленно намекает, что конкретно эта модель умеет стрелять ракетами.

3 «Ходун» GDI хотя бы стоит на ногах и в случае чего может сбежать с поля боя. Судя по тому, что на его корпусе вместо пушек и артиллерийских установок стоят какие-то затрапезные антенны и спутниковые тарелки, — это, возможно, будет лучшей тактикой в такой ситуации.

4 NOD подошли к атаке по всем правилам. В авангарде стоят знаменитые Scorpion Tank, которые, несмотря на измененный дизайн, по-прежнему хорошо и далеко бьют красным лазером из «хвоста». Во втором ряду под персональными энергетическими щитами спрятались боевые роботы — основная ударная сила. И только культовые огнеметные танки, взятые, похоже, за компанию, откровенно скучают: чтобы хоть как-то проявить себя в деле, им нужно подойти к врагу практически вплотную.

5 «Ходун» NOD специально модифицирован для боевых нужд. Его стационарная лазерная пушка бьет буквально на пол-экрана, а артиллерийская установка и того дальше. При текущем раскладе сил (да еще и учитывая стратегически занятую высоту!) он может расправиться со всей группировкой GDI чуть ли не в одиночку.

6 Мало того что тибериума в C&C 4 стало значительно меньше, чем раньше, так он еще и потерял всякое тактическое значение. По тибериумным полям теперь можно гулять сколько заблагорассудится — роботам не страшны никакие токсичные испарения, а живая пехота в конфликте практически не участвует.

сносил даже тяжелые танки, выпускал со спины караваны ракет, жег ионной пушкой редкую авиацию и вообще вел себя так, как будто других юнитов вокруг просто не существовало.

Наконец, еще один интересный факт про «Ходуна»: его гибель далеко не всегда приводит к неотвратимому геймоверу — независимо от того, играете вы в онлайне или проходите сюжетную кампанию, каждый раз после гибели базы вам предложат… переродиться прямо на месте. Да-да, как в многопользовательских шутерах. Мало того, еще и спросят: а не хотите ли вы сменить класс «Ходуна» и тактику игры, а то вас что-то часто побеждают с offence-сетом?

С опытом

Не успеваем мы прийти в себя от новостей про ходячую базу и выбор тактики, как разработчики наносят следующий удар. Новые здания, юниты и апгрейды открываются в C&C 4 не по мере движения по сюжету или после изучения развесистого дерева технологий, а в процессе… набора опыта. Да-да, друзья, в Command & Conquer теперь есть пресловутая экспа, которая начисляется за убийство вражеских юнитов.

Дальше разработчики отключают все тормоза и начинают рассказывать вовсе страшные вещи. Разницы между тем, играете вы сейчас в одиночном режиме или бьетесь с друзьями в мультиплеер, — никакой, фактически игра постоянно сидит в онлайне и аккуратно записывает все ваши достижения на удаленном сервере. Уничтожили вражий отряд в сюжетной миссии — получите прибавку в опыте. Победили кого-нибудь в дефматче — к вашим достижениям снова добавляется пара сотен очков. Опыт не сгорает и не обнуляется, и чем больше и дольше вы играете в C&C, тем больше возможностей будет открывать игра.

Экспу можно потратить как на открытие новых стеков с юнитами, так и на усовершенствование старых или прокачку ходячей базы. Короче говоря, направлений прокачки и вариантов развития тут не меньше, чем в среднестатистической MMORPG. А ведь есть еще спецюниты, которые можно обменять на опыт и добавить к своему стеку, всякие орбитальные ионные станции и ядерные ракеты, доступ к которым открывается тоже не бесплатно.

Конечно, во всей этой ситуации пока не очень понятно, что авторы собираются делать с балансом игры. «Если вы не можете пройти какую-то сложную миссию в одиночной кампании, покачайтесь в мультиплеере и попробуйте снова!» — на практике

Судя по обгоревшей земле, здесь недавно состоялся очередной респаун «Ходуна» (который всегда сопровождается взрывом, уничтожающим все живое в пределах видимости).

такие решения обычно приводят к тупому гринду с целью как можно сильнее прокачаться на первых уровнях, а потом со свистом пролететь всю остальную, заметно упростившуюся часть игры. В EA Los Angeles нас на всякий случай заверили, что ничего подобного не будет и в C&C 4 очень «разнообразная и вариативная» система набора опыта, но вопрос пока остается открытым.

Вообще в динамике C&C ожидаются значительные изменения — вся механика четвертой части устроена так, чтобы каждую секунду заставлять игрока АКТИВНО ВОЕВАТЬ, а не копить тибериум и сидеть на базе,

Редкий момент: «Ходун» NOD в кои-то веки находится в стационарном состоянии. Да-да, вот это здание на переднем плане — он и есть.

Библейский злодей

Краткая история вселенной C&C на примере жизни и двух смертей Кейна

За пятнадцать лет своего бурного существования во вселенной **Command & Conquer** незыблемым был только он — Кейн. Бессменный и, похоже, бессмертный лидер братства NOD стал вначале неформальным, а потом и официальным символом всей тиберимной саги.

Своим появлением в Command & Conquer Кейн обязан сценаристке оригинального C&C **Иди Ларамор**, придумавшей саму концепцию братства NOD и всю его предысторию, и замечательному актеру **Джозефу Кукану**, совместно с Ларамор выработавшему образ бессмертного злодея. Кукан играет Кейна в четырех сериях C&C (не считая аддонов) и озвучивает его в Command & Conquer: Renegade — он вошел в Книгу рекордов Гиннесса за самое долгое исполнение роли одного и того же персонажа в истории видеоигр.

Надо сказать, что в C&C вообще и в образе Кейна в частности присутствует множество отсылок к Ветхому Завету. Само имя Кейна в английском языке идентично библейскому Каину, старшему сыну Адама и Евы, который за убийство своего брата Авеля был изгнан в землю Нод к востоку от Рая.

В оригинальном Command & Conquer игрок подчиняется Сету (в библейской версии — Сиф, третий сын Адама и Евы), главному подручному Кейна, который пытается сместить главнокомандующего и получает от Кейна пулю в голову прямо на середине брифинга. Тело Сета хранится в храме Братства в Сарапео — в C&C: Renegade саркофаг находит спецназовец GDI (на стенах усыпальницы выбита история Каина и Авеля на древнееврейском и с наглядными иллюстрациями).

Кейн до тиберимных событий

Хотя впервые Кейн появляется в оригинальном Command & Conquer, хронологически мы встречаемся с ним в первый раз в **Command & Conquer: Red Alert**, который изначально планировался как приквел к C&C.

Действие разворачивается за 50 лет до начала официальной хронологии тиберимной саги и, в принципе, не имеет к ней никакого отношения. В Red Alert Кейн выступает в роли тайного

советника Сталина, в чем ему помогает глава НКВД Надя, любовница Сталина и член загадочного Братства NOD с начала пятидесятых. После победы советских войск в Red Alert Надя отравляет Сталина чаем, расстреливает его из пистолета и говорит, что Братство устанет от СССР «где-то к началу девяностых». После чего Кейн стреляет ей в спину.

Как позже признавался Луи Касл, создатель C&C, попытка соединить Red Alert с тиберимной частью вселенной сериала была «не самой удачной идеей».

Первая тиберимная

Сюжет оригинального Command & Conquer начинается с того, что в 1995 году после метеоритных дождей на Земле появляется доселе неизвестный инопланетный минерал — тиберимум (вообще-то правильно «тиберий», но «тиберимум» уже как-то привычнее). NOD начинает активно заниматься сбором и изучением нового загадочного вещества. Под руководством Кейна Братство монополизирует выработку кристаллов тиберимума, стремительно богатеет, изобретает новые технологии и подбивает страны третьего мира на глобальную революцию.

ООН спешно формирует Глобальный совет безопасности (Global Defence Initiative, GDI), Кейн попадает на первое место в списке самых разыскиваемых преступников, конфликт между Братством и GDI перерастает в Первую тиберимную войну. В конце войны войска GDI осаждают храм Братства и уничтожают Кейна прямым попаданием из орбитальной ионной пушки. Кейн встречает выстрел с распростертыми объятиями.

Второе пришествие

В 2030 году Кейн возвращается в **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Полголовы у него закрывает металлическая пластина, под которой — жуткие ожоги. Кейн планирует запустить в атмосферу ракеты с тиберимумом, засыпать кристаллами всю поверхность планеты и превратить население Земли в мутантов... но в последний момент на пирамиду NOD нападают войска GDI под предводительством Майкла Макнила, который протыкает Кейна куском арматуры.

В аддоне **Tiberian Sun: Firestorm** GDI и NOD вместе бьются с суперкомпьютером «СИНОД» и его кибернетическими войсками. После победы за NOD в финальном ролике демонстрируется коридор с криогенными капсулами. В последней из капсул регенерируется тело Кейна.

Нечеловек

В 2047 году Кейн снова дает о себе знать в Command & Conquer 3: Tiberium Wars. После грандиозного теракта (NOD уничтожает лидеров GDI прямо на орбитальной космической станции) начинается Третья тиберимная. В финале GDI снова стреляет из орбитальной пушки по храму Братства, из-за чего происходит взрыв специально запасенного Кейном в подвале жидкого тиберимума. Взрыв служит сигналом для скринов — таинственных инопланетян, сидевших все это время где-то в районе Плутона и ждавших, пока Земля окончательно превратится в большой тиберимный шар, чтобы прийти на сбор урожая.

Во время кампании за пришельцев в Tiberium Wars выясняется, что скрины были знакомы с Кейном давно, еще до вторжения, но даже эта древняя раса космических скитальцев не может точно сказать, к какому биологическому виду он принадлежит.

Аддон **Command & Conquer 3: Kane's Wrath** стартует сразу после Tiberian Sun, в 2034 году: события показаны с точки зрения разумного суперкомпьютера «ЛЕГИОН», созданного Кейном на основе «СИНОДа». В первом акте Кейн снимает маску, показывает полностью восстановленное лицо и объединяет вокруг себя разрозненные фракции Братства. Второй акт происходит в 2046 году, накануне Tiberium Wars («ЛЕГИОН» уничтожает орбитальную станцию

GDI и заражается компьютерным вирусом), а третий — в 2052 году, через пять лет после окончания Третьей тиберимной. В финале Kane's Wrath Кейн вставляет в «ЛЕГИОН» модуль с инопланетной информацией, называет компьютер «любимым детищем» и говорит, что пришло время вместе идти навстречу великой цели.

Так, на самом интересном месте, официальная хронология Command & Conquer и подходит к тому самому «грандиозному финалу», обещанному в четвертой части. — *Александр Башкиров*

Новый движок хоть и не делает C&C самой красивой игрой на свете, но уж точно делает ее самой красивой RTS.

наращивая ядерный щит. Мобильные базы, респаун, набор опыта — это еще далеко не все, изменения коснутся даже основы основ — сбора ресурсов. И хотя нас и убедили, что старый добрый харвестер в игре обязательно будет (хотя во время демонстрации его не показывали, и ни на одном скриншоте он также не фигурирует), но в C&C 4 появится такая штука, как добывающая вышка. Чуете, куда дует ветер? Одно дело — лениво гонять по карте харвестеры, и совсем другое — захватывать, а потом еще и удерживать разбросанные по всему уровню контрольные точки с ценными

Странные трубы в правой части экрана — это элементы той самой кейновской межпланетной Tiberium Control Network.

На этом скриншоте «Титаны» и «Охотники» сражаются против «Волков» и «Центурионов» под наблюдением «Мастодонта». Догадаетесь, кто здесь кто?

вышками — динамики и адреналина прибавляется на глазах.

Юниты, согласно новой доктрине, тоже были значительно изменены. Конечно, культовые войска типа огнеметного танка NOD и очередной модификации «Мамонта» у GDI в четвертой части будут, но вообще парк техники изменился практически до неузнаваемости. Среди прочего особый интерес вызывают так называемые мегаюниты — гигантские и далеко не всегда человекоподобные боевые роботы. Во время демонстрации нам показывали в действии «Мастодонтов» GDI — размером всего-то в два раза меньше «Ходуна». Пяток этих шагающих танков, брошенных в самую горячку боя, наводит конституционный порядок секунд за тридцать.

Есть у мегаюнитов и слабая сторона — в случае потери одного «Мастодонта» его остов останется на поле боя и так и будет там сиротливо лежать, пока его не починит инженер. Причем инженер может быть как свой, так и вражеский, поэтому нам на всякий случай рекомендуют не удивляться, если вдруг базу начнут атаковать собственные трофейные юниты.

С подходом

Чтобы уже никто не сомневался в серьезности намерения «изменить все», в C&C 4 наконец-то поменяется графический движок («наконец-то» потому, что это происходит с сериалом впервые с 2003 года, когда вышли Generals; невероятно, но факт — третьи части C&C и Red Alert работали на нем же). Вместе с движком поменяется и общий дизайн: по сюжету с момента действия первой части прошло почти 70 лет, но если и раньше C&C позволял себе перегибы и фантазии, то теперь вокруг творится и вовсе сплошная боевая фантастика. Роботы-морпехи, стационарные лазерные установки, энергетические щиты, штурмовые летающие тарелки на антигравитационной тяге — направление понятно, дальше можно додумать самостоятельно.

Из заявленных мест действия пока объявлены только три: некая условная Арктика, не менее условная Полинезия и нечто, обозначенное как Заброшенные города. С последним пунктом все ожидается особенно интересно, ведь по сюжету большая часть мегаполисов была покинута людьми и кое-где поселились Забытые (The Forgotten) — те самые загадочные посттибериумные мутанты, которые последний раз давали о себе знать во времена Tiberian Sun.

Наконец, последнее из святого, на что поднялась рука EA, — фирменные видеоролики с живыми актерами. В Лос-Анджелесе нам показали пару больших отрывков, и это совсем не похоже на то, что мы привыкли видеть в C&C. Шок номер раз — камера отныне не стоит на месте, а работает «глазами» нашего персонажа. Она мечется в разные стороны, заглядывает в неожиданные углы, истошно трясется, если вдруг надо куда-то бежать, — короче, ведет себя в точности как в фильме «Монстро».

Надо сказать, что выглядит это в сто миллионов раз круче, чем тот ряженый карнавал, что происходил во всех предыдущих C&C в одном, неподвижном ракурсе. Живых примеров, к сожалению, нет — первые кадры и имена приглашенных актеров появятся только после официального анонса (и, соответственно, через пару недель после того, как этот номер «Игромании» уйдет в печать). Но вы на всякий случай почаще смотрите «Видеоманию» — там точно все будет.

■■■

С нашим (и, надеемся, вашим тоже, друзья) любимым Command & Conquer в настоящий момент происходят страшные и удивительные вещи одновременно. С одной стороны, каких-то радикальных перемен с сериалом мы ждали с ранних двухтысячных, а с другой — в своем текущем виде игра больше похожа на **Supreme Commander**, на **Dawn of War** и даже местами на **Demigod** с его любовью к прокачке и онлайну, но точно не на C&C. Все, кто придет сюда за очередной порцией «старого доброго Command & Conquer», получат «Мамонтов», Кейна и тибериум, но вот традиционный геймплей с его толпами юнитов, рашами и охотой на харвестеры, похоже, уходит в историю.

И честно говоря, туда ему и дорога. Конечно, появятся недовольные и, естественно, встанут на уши ортодоксальные фанаты, и не исключено, что в ближайшие месяцы в интернете начнут всплывать общественные петиции к разработчикам с требованиями «вернуть все как было». Но впервые за все время своего существования у сериала появился шанс на тотальную перезагрузку, и, судя по тому, что мы увидели в Лос-Анджелесе, EA уже используют его по полной программе. ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Александр Линтон

ЖАНР Экшен

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Game Mechanic Studios
- Похожесть: Call of Duty 4: Modern Warfare, BioShock
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.gamemechs.com

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

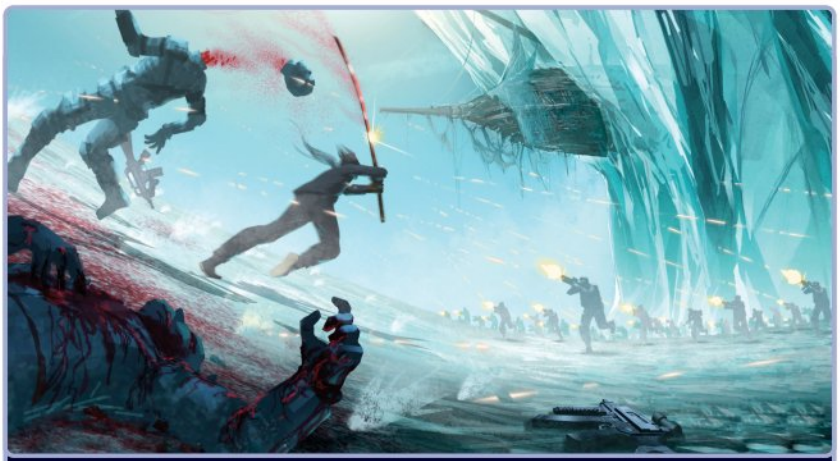
ART OF WAR

Что будет, если смешать **God of War**, **BioShock** и **Call of Duty 4**? Джейсон Алехандре, глава новорожденной компании **Game Mechanic Studios**, утверждает, что получится их первая игра — **Art of War**. Рассказывая о своей новой студии (а он сейчас предпочитает больше рассказывать о ней, чем о проекте), Джейсон буквально вещает лозунгами: воплотить в жизнь мечты игроков, доказать, что американцы не уступают талантом европейцам или японцам (как будто в этом кто-то сомневался), поднять планку качества — все это у Game Mechanic Studios на повестке дня, между кофе-брейками.

Разработчики называют себя «голубыми воротничками» от мира компьютерных игр — в студии нет чистых управленцев и все так или иначе вносят свой вклад в разработку. В этом на самом деле нет ничего удивительного, потому что на данный момент Game Mechanic Studios состоит всего из шести человек (в планах расширить штат до двадцати пяти работников). Зато каких! Большая часть персонала — бывшие сотрудники **Electronic Arts** и **Activision**, успевшие поработать над крупными брендами вроде **Medal of Honor**, **Command & Conquer**, серией **Tony Hawk's**, а также над таинственной игрой Стивена Спилберга **LMNO** (той самой, которую он делал вместе с инди-иконой Джейсоном Рорером).

Art of War — экшен от первого лица, в котором «первым лицом» является миллионер по имени Уоррен Канвас. Персонаж получается явно необычный — искусствовед, коллекционер, отшельник, военный теоретик и экшен-герой одновременно. Фантазия рисует нечто среднее между Брюсом Уэйном, Индианой Джонсом и клериком Грамматона Джоном Престоном (см. кинофильм «Эквилибриум»).

С последним нашего героя роднит умение молниеносно анализировать события во время битвы, а также два пистолета (браунинги 1970 года с рукоятками из черного дерева и слоновьей кости) в качестве любимого оружия. Art of War заведет Уоррена Канваса на поля легендарных сражений различных эпох, но все они будут выглядеть любимого оружия. Art of War заведет Уоррена Канваса на поля легендарных сражений различных эпох, но все они будут выглядеть любимого оружия. Art of War заведет Уоррена Канваса на поля легендарных сражений различных эпох, но все они будут выглядеть словно ключевые исторические события нашей цивилизации произошли в какой-то параллельной вселенной.



Если в игре действительно найдется место таким джедайским разборкам — цены ей не будет.

Главный художник Art of War, Генри Джи, всю сознательную жизнь работал в Neversoft над серией Tony Hawk's. А тут, чувствуется, отвел душу.

Пришедшие в редакцию арты и скриншоты напоминают какие-то эпические полотна: замерзший в гигантском столпе льда корабль, катаны, элементы восточной архитектуры. Один-единственный скриншот (на самом деле их два, но отличаются они пятнадцатью градусами угла обзора) демонстрирует нам кусок уровня и симпатичную листву на деревьях.

С подробностями туго, Джейсон отвечает уклончиво и очень кратко: «Скажем так, коллекция картин Уоррена будет очень важным элементом сюжета. По мере того, как вы будете проживать его роль, вам придется принимать различные решения, которые в итоге на каждого игрока повлияют по-разному». Как именно повлияют — разумеется, не уточняется.

■■■

Мы бы не стали обращать ваше внимание на Art of War, если бы не два обстоятельства. Во-первых, упомянутые выше арты, которые мы публикуем на этих страницах, — не напечатать их было бы преступлением. Во-вторых, заявлять о том, что ваш проект будет в равных пропорциях смешивать BioShock, Call of Duty и Medal of Honor, могут только очень наглые или очень талантливые люди. Искренне хочется верить, что Game Mechanic Studios относятся ко второй группе. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Шутер от новой студии, составленной из индустриальных ветеранов. Обещают психоделические пейзажи, эпические битвы и другие невероятные особенности, о которых, правда, ничего не известно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%

Линар Феткулов

FAIRYTALE FIGHTS

ЖАНР Слэшер

- **Издатель** Playlogic Entertainment
- **Разработчик** Playlogic Game Factory
- **Похожесть** Happy Tree Friends: False Alarm; American McGee's Grimm
- **Мультиплеер** Кооператив
- **Сайт игры** www.playlogicgames.com

ДАТА ВЫХОДА 2009 год

Если в компьютерной игре задействована сказочная девочка, мы-то с вами знаем, добром это не кончится. Скорее всего, она скоро примет мучительную смерть (**The Path**); как вариант — сама кого-нибудь прикончит (**American McGee's Alice**). Рик Ван Бим, пиар-менеджер компании **Playlogic Entertainment**, радостно подтверждает данную гипотезу: «Ну, понимаете, у нас же в команде больные люди. Сумасшедшие разработчики, которые такое придумали, и еще более безумные издатели, которые дали проекту зеленый свет. Возьмите самую кровавую игру, которую вы только знаете, и умножьте количество крови на тысячу — вот столько кровищи будет у нас». И нет ничего удивительно в том, что все вышесказанное относится к аркаде, где присутствуют карамельные дома и человек-печенюшка, а называется она **Fairytale Fights**.

Должно быть, у разработчиков было трудное детство — основная идея игры заключается в том, чтобы нарезать мелкими ломтиками персонажей всех любимых сказок. Поначалу мы решили, что речь идет о файтинге (удар гонга, «FIGHT!», Мойдодыр бьет Буратино полотенцем). Оказалось, по духу и жанру Fairytale Fights является скорее слэшером, где титулованные сказочные герои истребляют своих менее именитых коллег. Всего играбельных персонажей четверо, пока известны имена двух героинь: Красная Шапочка и Белоснежка.

То есть картина примерно следующая: милая девочка бежит по уровню и что есть мочи лупцует всех окружающих (дровосеков, гномов или вот босса, бобра) — те с готовностью разваливаются на кусочки; иногда наружу выпадает мозг.

А вот это, надо думать, бобер, один из боссов.

Уровни обильно устланы различными приспособлениями для переработки сказочных существ, вроде вращающихся лезвий (на одной из иллюстраций Нильс при помощи волшебной дудочки ведет крыс в мясорубку). Все эти адские машины каким-то образом вписаны в антураж сказок. Так, например, действие одного из этапов проходит в конфетном замке (намек на «Гензель и Гретель», — должно быть, самую цитируемую после «Красной Шапочки» западную сказку). На героиню там нападают упомянутые человечки из печенья, пока вокруг бегают дети, которые лижут стены замка и кушают его пол. Будут ли они гоняться за человечками, нам не уточнили.

В общем, по первым ощущениям Fairytale Fights может показаться клоном **Happy Tree Friends: False Alarm**, но это не совсем так. Дело в том, что весь этот сказочный «Хостел» выполнен на преображенном до неузнаваемости движке Unreal Engine 3, у игры великолепный дизайн, незримо напоминающий советские пластилиновые мультфильмы. Более того, есть у Fairytale Fights самая настоящая эксклюзивная геймплейная особенность! Разработчики придумали для нее завораживающее название. Итак, знакомьтесь. Real-Time. Dynamic. Slicing.

То есть «динамическая шинковка в реальном времени». Обычно, если в играх присутствует расчлененка, то для ее визуализации используют заранее записанную анимацию. В Fairytale Fights линии надрезов рассчитываются в реальном времени. Тут Рик, кажется, потирает руки и сглатывает слюну: «Абсолютно каждый порез в нашей игре уникален. Вы можете отрубить голову, ухо или даже мочку уха!» Как часто бывает, необычная боевая система затачивается под геймпад — при помощи левого стика мы контролируем движения персонажа, правым задаем направление ударов. Для тех, кому страсть как хочется изрубить человека-печенье тысячью различных способов, система дает безграничный простор для творчества, а хардкорных игроков надолго займет ее глубина — опытным путем они будут открывать для себя самые действенные удары и комбо.

Наконец, чтобы сделать каждый надрез воистину незабываемым, рука об руку с динамической шинковкой идет еще один эксклюзив — система объемной жидкости. Благодаря ей густые потоки крови станут настолько реалистичными, что игрок чуть ли не поскользнется в луже.

■■■

Серьезные технологии в Fairytale Fights работают на расчленение дровосеков и бобров. Нас ждет монструозное издевательство над сказками, — пожалуй, самый масштабный трэш-проект этого года. Видимо, для того чтобы закрыть тему раз и навсегда, разработчикам надо измельчить всех любимых персонажей, расплескать их кровь и вдоволь на ней поскользить. Может, тогда они, наконец, отстанут от сказок нашего детства? ■

Real-Time Dynamic Slicing — вот, оказывается, чего не хватало The Path.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Фигурная нарезка любимых сказочных персонажей. С физически корректными лужами крови, человечком-печенюшкой и гигантским бобром.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Игорь Асанов

ЖАНР Автогонки

- Издатель: RTL Games
- Разработчик: exDream Entertainment
- Похожесть: Серия MotorStorm; Серия FlatOut
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2009 года

FIREBURST

О том, что **MotorStorm** — одна из лучших аркадных гонок на земле, знает не только вся редакция «Игромании» (PS3 с запущенным на ней **Pacific Rift** чуть было не сорвала сдачу июльского номера), но и большинство жанровых разработчиков. И стараются перещеголять кто чем может. Некоторые — с помощью безумных трюков в воздухе, другие — с помощью лицензированных раллийных автомобилей. Немцам **exDream Entertainment**, по их собственной задумке, должно хватить Unreal Engine 3 и много-много пламени. Тоже не самый худший вариант.

По духу **Fireburst** — типичный немытый и разухабистый панк-рок 70-х, только в автомобильном обличье. Это понятно по первому же взгляду на скриншоты игры, где сплошь и рядом изображены ржавые мускул-кары, багги в языках пламени и грязь. Словом, практически любая из российских летних автомобильных выставок под открытым небом, только без милицейских кордонов и киосков с теплым пивом.

Хотя, по словам разработчиков (которым мы успели задать несколько вопросов по поводу Fireburst), даже антураж здесь — не самое главное. В отличие от MotorStorm, где столкновения только снижали наши шансы на победу (хоть и смотрелись очень зрелищно), в Fireburst все устроено совершенно наоборот. Выбивая соперников с трассы, мы сможем накапливать заряд Fireburst-метра, который дает не привычное нитроускорение, а увеличивает массу нашей машины *в десять раз*. После этого можно будет творить на трассе такое, что обычно под силу только асфальтоукладчику.

Интересно, как подобный трюк будет работать в мультиплеере, ведь потяжелевшая в десять раз машина, раскидывающая соперников словно кегли, — это же практически аналог берсеркера в серии **Unreal Tournament**!

Также среди плюсов заявлена возможность оставлять за собой огненные следы (прямо как в фильме «Назад в будущее»), наезжая на которые соперники будут терять собственный заряд Fireburst.

Вдобавок из огненных машин получается неплохой светильник для темных участков трассы.

Задуманная система, похоже, и впрямь станет главным геймплейным завоеванием игры. Движок Unreal Engine 3, судя по неудачному опыту с **Wheelman**, мало подходит для динамичных гоночных игр, но разработчики Fireburst уверяют, что им удалось адаптировать его для своих нужд. В том, что касается графики, — охотно верим, а за физику машин будет отвечать уже технология Ageia PhysX, которая и должна придать автомобильной игре в кегли необходимого перцу.

Но вот о полностью разрушаемом окружении придется точно забыть — тут сказывается и немаленькое количество трасс (20 больших локаций), и особенности технологии. К счастью, устраивать очередную бесконечную песочницу в открытом мире немцы не намерены. Как и мы, они справедливо полагают, что sandbox-гонки в своем нынешнем виде просто не работают. Так что трассы в игре будут строго кольцевые, хоть и с многочисленными развилками.

■■■

А вот что никак не зависит от особенностей движка, так это персонажи. На пришедших в редакцию артах повсеместно красовался псевдо Игги Поп. Немцы, конечно, поспешили сообщить, что всякое сходство совершенно случайно, но мы-то понимаем, к чему они это. Кроме упомянутого уже Игги, запланировано еще целых 15 колоритных гонщиков со своим набором шуток и стилем вождения. Очень ждем всех участников The Rolling Stones, Iron Maiden и, конечно, Оззи Осборна. ■

Объятая пламенем машина сигнализирует о включении Fireburst, и приближаться к ней сейчас крайне опасно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Быстрая и громкая гонка в ритме панк-рока, в которой нужно не обгонять соперников, а расшвыривать их, словно кегли.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Игорь Асанов

ЖАНР Онлайновые автогонки

- Издатель: GamersFirst
- Разработчик: Vae Victis
- Похожесть: Grand Prix Legends
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.vaevictis.it/projects.html

ДАТА ВЫХОДА: Начало 2010 года

VICTORY

THE AGE OF RACING

Пока нынешнюю «Формулу-1» разрывает на куски противостояние крупнейших команд и спортивного руководства, из-за чего до сих пор непонятно, что, где и под каким названием мы будем смотреть в следующем году, итальянские фантазеры из студии **Vae Victis** уже придумали более отдаленный сценарий будущего «королевских гонок». В их дебютной игре **Victory: The Age of Racing** на дворе стоит 2062 год, мир узрел предсказанный индейцами майя конец света и даже успел кое-как восстановиться после него. Правда, оставшись без большинства современных технологий — мобильных телефонов, компьютеров и социальных сетей. Решив проблему хлеба, население тут же начало требовать зрелищ; по этому поводу свежеобразованная организация Racing Authority (аналог нынешней FIA) придумала возродить из пепла автогонки. Ориентиры выбрали самые правильные — 60-е годы XX века: золотая эра автоспорта, время героев-самоучек, невероятных трасс и нулевой, по нынешним меркам, безопасности.

Повторить успех **Grand Prix Legends** с его достоверно воссозданным сезоном 1967 года, Джимом Кларком, Грэмом Хиллом и 20-километровым «Нюрбурингом» в качестве одного из этапов здесь никто и не пытается. Подход у разработчиков предельно вольный: более-менее похожие на прообразы конца 60-х годов машины, с которыми мы сможем творить все что угодно, плюс полностью выдуманные трассы. Так как обустроенных автодромов в мире не осталось, гонки могут проходить где угодно: в пустыне, по брусчатке городов или среди заснеженных гор. Это возможно потому, что болиды 2062-го лишь похожи на своих далеких предков: они обуты в более цепкую и широкую резину и оснащены чуть ли не реактивными ускорителями. Заметно, что разработчики игры черпают вдохновение не из кинохроники или культового фильма «Гран-при» (который и по сей день остается лучшим из всего снятого на гоночную тему), а из современной хот-род-культуры. «Хот-родом» (горячим родстером) может называться любая «Победа», переделанная до неузнаваемости и оснащенная современным мотором, стереосистемой и кожаным салоном. Исторической ценности такой пижонский агрегат не представляет, зато громко рычит и быстро ездит.

Так примерно обстоят дела и с игрой: машины можно будет собрать практически с нуля, из отдельных блоков. Примерно как квадроциклы в **Pure**. Всего авто состоит из 12 основных частей, для каждой из которых будет куча вариантов замены. Ну а финальным аккордом станет, конечно, раскраска — возможность налепить череп на капот очень важна для лучшей самоидентификации в гонках с живыми соперниками.

Онлайн-режиму посвящена большая часть игры — Victory поддерживает сервис GamersFirst Connection Platform, общий для игр этого издательства (самые известные: **Parabellum**, **Granado Espada** и **Runes of Magic**), который поддерживает весь популярный ММО-функционал: систему клубов, списки друзей, репутацию (всего 60 уровней, с каждым новым уровнем игрок получает апгрейд к характеристикам машины), общение — и гонки, гонки, гонки…

■■■

Несмотря на то что большая часть интервью с «Игроманией» была посвящена как раз апгрейдам и классам машин (их обещают ровно три — Rookie Class, Semi-Pro Class Car и Pro Class с различиями во внешности и характеристиках), мы надеемся, что именно гонки получатся у итальянцев лучше всего. Ведь графику игры можно назвать хорошей лишь по меркам MMORPG, а закрепиться на этом рынке, будучи новичком, ох как сложно. Как бы то ни было, закрытый бета-тест стартует в конце этого года — тогда-то все и увидим. ■

В некоторых ракурсах машины еще похожи на гоночные «Феррари» конца 60-х...

...но такие кадры расставляют все по местам: перед нами чистая аркада безо всяких квалификаций и пит-стопов.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Гоночная ММО с ретроавтомобилями из 60-х» — звучит настолько необычно, что спутать Victory с чем-то еще едва ли получится. А значит, мы про нее еще услышим.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

BLOODLINE CHAMPIONS

ЖАНР Экшен, Ролевая игра

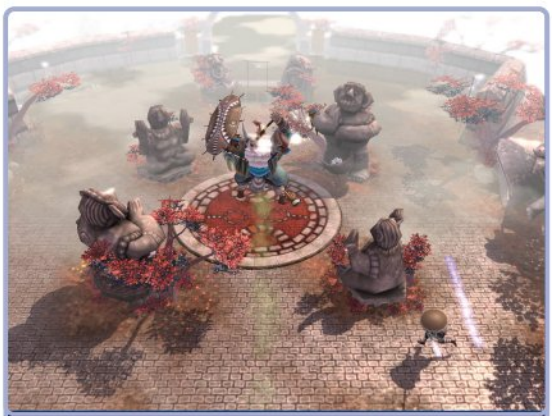
- **Издатель**: Не объявлен
- **Разработчик**: Frostfire
- **Похожесть**: Demigod, Diablo
- **Мультиплеер**: Интернет, Локальная сеть
- **Сайт игры**: www.bloodlinechampions.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2009 года

Любители кровавых **Diablo**-разборок, целиком сосредоточенных на процессе избиения врага кликами мышки, до сих пор чувствовали себя обделенными. Даже в азиатских онлайновых action-RPG они вынуждены совершать массу лишних телодвижений: лично, ножками, ходить по магазинам, получать от болтливых NPC скучные квесты, искать тренеров и учителей, варить зелья и, наконец, выслушивать унизительные предложения «пойти найти себе работу». По сути, единственным убежищем для них была знаменитая **DotA**, низводящая **Warcraft 3** до простого, но дико увлекательного «пьяного махача» стенка на стенку. В этом году все изменилось: сначала Крис Тейлор выпустил **Demigod**, представляющий собой фактически коммерческую версию DotA. А где-то к концу года мы сможем увидеть еще одну вариацию на ту же тему — шведскую **Bloodline Champions**.

Концепция игры предельно проста: есть только вы и противник, никаких посредников в лице скучных сценаристов, назойливых NPC и торговцев. Копье или файербол в руки — и вперед, на танки. Танков (то есть брутальных бойцов ближнего боя) тут будет в избытке. Основной режим — схватки двух команд по 5 человек с каждой стороны. Но есть и дуэли, и драки стенка на стенку. Противостоять вам в основном будут живые игроки: сингл-режим, где можно выступать против компьютерных ботов, приравнен к обучению, а основная ставка делается именно на мультиплеер.



Пока авторы остановились на двух режимах игры: это захват флага и стандартный team deahmatch на арене. Но не исключено, что в релизе появятся и новые варианты кровавого досуга.

Схватки построены в старом добром Diablo-стиле, поэтому, помимо всего прочего, многое будет зависеть и от того, как точно вы попадете мышкой в нужного оппонента.

Все участники соревнования должны примерить на себя роль одного из 12 чемпионов, которые аналогичны полубогам из Demigod. Чемпионы делятся на четыре базовых класса: упомянутый уже танк, стрелок, медик и боец поддержки. Каждый из них увит уникальными умениями, боевыми привычками и прочими способностями. Лидер проекта, представившийся как Tay, поведал «Игромании» о некоторых из них. Обжора являет собой огромного жирного мужика с невообразимым пивным брюшком, на лице у него — маска в виде черепа. Это типичный танк, который способен принять на свой живот огромный урон, прежде чем земля сотрясется от падения его грузной туши. Он может с силой бить кулаком по полу, разбрасывая всех вокруг, или, например, использовать в качестве щита стену из камней. Стрелок — девушка с прической, которую вы последний раз могли видеть в фильме «Пятый элемент». Она обожает стрелять с двух рук, палить очередью из ракетницы и в буквальном смысле слова оставлять после себя мины.

Авторы намерены превратить Bloodline Champions в настоящий кровавый киберспорт, со своими лигами, турнирами, рейтингами и кланами. А в спорте все должно быть по-честному, без допинга. «Bloodline не относится к тем играм, где побеждают люди, которые проводят больше времени в игре, качаясь на низкоуровневых противниках, и покупают бонусы, дающие дополнительный эффект к атакам. Тут таких премий просто не будет. Кроме того, все характеристики имеют постоянное значение, то есть нет никаких критических ударов, минимального или максимального повреждения. Фактор случайности полностью исключен. Все находятся в равных условиях, и победа зависит только от грамотного использования особенностей каждого чемпиона».

Естественно, в такой ситуации многое, если не все, будет зависеть от того, как авторы сбалансируют дюжину фриков-чемпионов. Этому моменту уделяется основное внимание: игра постоянно тестируется, разработчики с калькулятором обсчитывают и анализируют каждый удар своих подопечных.

■■■

Bloodline Champions начиналась как инди-проект, проба пера для увлеченных общим делом студентов. Сегодня над ним работает команда из 16 человек, и даже в состоянии перманентного бета-теста игра умудрилась отхватить главный приз на Swedish Game Awards 2009. Правда, издателя пока нет. Авторы, как пишут в анкетах знакомств, находятся «в активном поиске». А параллельно — правят баланс, пробуют различные режимы и решают, на чем же, собственно, будут зарабатывать. Ясно, что микротранзакции не вписываются в спортивный принцип игры, но конкретнее этот вопрос будет обсуждаться именно с тем, кто согласится финансировать Bloodline Champions. Тогда-то принцип «спортивной честности» и будет протестирован тяжелейшей из проверок — деньгами. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Diablo без квестов, онлайновая action-RPG без нудной прокачки: настоящий кровавый киберспорт на скорость клика мышки.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Василий Ветлугин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Глобальная стратегия

- Издатель: SimBin Studios
- Разработчик: Colossal Studios
- Похожесть: Серия Superpower; Supreme Ruler 2010
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.stormfrontlinenation.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

STORM

FRONTLINE NATION

Нет ничего лучше XXI века. К чему все эти венки императоров античности, маски дожей Ренессанса и пушистые усы Сталина из Второй мировой? Всякий приличный человек хочет трясти фаллическими ядерными ракетами, рассылать споры сибирской язвы и вообще заниматься отвязным государственным терроризмом. Всякий приличный человек хочет **Storm: Frontline Nation**!

На дворе недалекое будущее, мир в очередной раз сошел с ума, и целых 45 стран (от России и США до Мальты и Сербии) выясняют отношения на карте из пятисот регионов с сотней городов. Точнее, пытаются выяснять, потому что Storm — глобальная походовая стратегия с подвывертом, с хитринкой. Для того чтобы развязать войну, вам сначала надо убедить собственное население в том, что ваш враг — фашист, империалист и эксплуататор. А как это сделать, если в распоряжении нет Первого канала с программой «Время»? Придется или последовательно унижать вражеских дипломатов, посылая противнику «письма казаков турецкому султану», или же приказать спецслужбам устроить теракт на своей территории, свалив вину на соседа. Все как в жизни.

Кроме того, готовясь к войне, не стоит забывать о деньгах — развивайте инфраструктуру в регионах и повышайте лояльность населения в городах. Выше лояльность — выше налоги, выше налоги — больше денег. Собранные миллиарды, в свою очередь, следует тратить на новые юниты (тут все понятно) и на развитие технологий (а тут уже интересней). Ученые могут разработать, во-первых, апгрейды для ваших войск (приборы ночного видения пехоте, динамическую защиту танкам и т.п.), а во-вторых, оружие массового поражения.

Химическое оружие применяется перед атакой на врага, оно серьезно выкашивает неприятельские ряды. Биологическое действует медленнее, заражая территорию и делая ее непригодной для людей на долгое время, — им лучше всего бить по ключевым промышленным районам. Наконец, ядерные бомбы сжигают города в мгновение ока, сея панику среди вражеского населения. Впрочем, откровенный геноцид смутит и граждан вашей страны (помните — чем меньше лояльность, тем меньше денег); на этот случай есть возможность скрытно рвануть заряд малой мощности, списав все на террористов. Кроме того, ядерное оружие служит весомым аргументом при дипломатических переговорах: психопата с бомбой боятся все. Вообще, дипломатия обещает быть очень развитой: тут и торговля разведданными, и многосторонние переговоры для формирования больших альянсов, и игры с Союзными нациями (местный аналог ООН).

Игра выглядит по-шведски аккуратно и функционально: издателем неожиданно выступил разработчик хардкорных автогонок SimBin.

Но вот маски сброшены, дипломаты высланы, война объявлена. Первым делом вы хреначите по врагу оружием массового поражения (с самолетов, наземных баз, шахт подводных лодок, с помощью шпионов), вторым делом устраиваете ковровые бомбардировки, устрашая вражеское население, третьим — начинаете битву на тактической карте.

Как и в глобальном режиме, тут все походовое, а местность (каждый раз генерируется заново) разлинована на гексы. Юнитов не так много: пехота, танки, парашютисты с горнострелками, артиллерия плюс морское и воздушное. Но все они отличаются из-за апгрейдов. Пехотный взвод, получивший в подарок гранатометы, шутя перебьет танки, но солдаты с автоматами станут для бронетехники легкой добычей. Влияет на исход битвы и время суток (меняется динамически): тяжелая техника, и так плохо видящая днем, ночью становится выводком слепых котят, беспомощным без наводчиков. Вносит свою лепту погода — буря лишит вас авиаподдержки, а снегопад серьезно ограничит подвижность пехоты.

Несмотря на приличные трехмерные модели, война в Storm: Frontline Nation проходит по классическим гексагональным законам.

■■■

Мало кто с такой дотошностью берется перенести на наши мониторы весь цинизм, нечистоплотность и масштаб войн XXI века. С этой точки зрения Storm: Frontline Nation выглядит игрой не только многообещающей, но и исторически ценной: по ней через 200 лет можно будет узнать, как воевали эти странные прямоходячие обезьяны в пиджаках. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многообещающий варгейм про современную войну: подрыв домов силами собственных спецслужб, информационная пропаганда и, конечно же, оружие массового поражения.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Линар Феткулов

ЖАНР Tower Defense

SANCTUM

- Издатель: Отсутствует
- Разработчик: Coffee Stain Studios
- Похожесть:
  - Plants vs. Zombies
  - Unreal Tournament 3
  - Valkyria Chronicles
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.sanctumgame.com

ДАТА ВЫХОДА

2010 год

В последнее время нами немало было сказано о всеобщей деградации, расколе между нишевыми и популярными проектами. Занятно, что за всеми причитаниями мы как-то проворонили, что на наших глазах родился самый настоящий жанр — жизнеспособный, гибкий, которого хватит не на одну остроконцептуальную игру. Речь о Tower Defense.

Последний проект в этом жанре, которому мы уделили массу внимания и выдали почетные 9 баллов, — **Plants vs. Zombies**. Подобные игры выходят уже около десяти лет, но именно в последние два года случился небывалый всплеск, произошло, так сказать, мировое разделение труда. Тут есть свои блокбастеры (тяжеловесный **Defense Grid: The Awakening**), с технологичной графикой, намеком на сюжет и забывчивым центральным компьютером в качестве помощника. Есть свой дизайнерский артхаус — **PixelJunk: Monsters**, эксклюзив для **PlayStation Network**, где отважный папуас защищает детей и родной вигвам от каких-то «покемонов». Наконец, есть радикальные решения вроде **Harvest**, где правила простые, дизайн ни на что не претендует, зато нападающих монстров — ТЫСЯЧИ.

Причина успеха жанра, вероятно, кроется в его простоте и зрелищности. От игрока требуется расставлять по периметру различные башни и смотреть за тем, как они держат оборону от нападающих. На экране бушуют страсти, каждый раз — своя маленькая осада Хельмовой Пади.

И вот, наконец, произошло неизбежное. Как и все жанры, Tower Defense решил посмотреть на себя от первого лица. Знакомьтесь — **Sanctum**, мод для **Unreal Tournament 3**, участник **Swedish Game Awards**, игра, созданная группой шведских студентов. На официальном сайте альфа-версия мода доступна прямо сейчас любому желающему.

Шведы дерзнули спустить игрока с небес на землю, заставили его принять личное участие в обороне. В остальном Sanctum работает по привычной схеме: мы отбиваемся от волн монстров, в перерывах между атаками устанавливаем башни.

Первое, что сразу привлекает внимание, — возможность детального обустройства эшелонированной обороны. Поле, по которому побегут монстры, живо напоминает стенку в школьном туалете (за вычетом матерных надписей) — монотонная, ровная кафельная плитка. Каждая клетка — потенциальная позиция для оборонительной башни. Базовое сооружение — обычный куб, без ракетниц и турелей; он преграждает монстрам дорогу. Из таких кубов тут можно строить целые лабиринты. Заделавшись ландшафтным дизайнером, вы превратите лабиринт в смертельную ловушку для монстров, где их волны распадутся на брызги отдельных юнитов (дальше их без труда уничтожат турели).

В плане боевых построек Sanctum не предлагает чего-то особенного — стандартные пулеметные гнезда и рейлганы. Зато они очень эффектно выезжают из-под земли, а в мирное время — сидят под плиткой.

Ну и, собственно, главная особенность — сражения от первого лица. Как только монстры начинают атаку, вы переходите из режима строительства в боевую готовность. Игрок бессмертен, враги не наносят ему урон, максимум, на что они способны, — послать в нокдаун. Чтобы оградить себя даже от такой опасности, вы можете бегать по стенам возведенного лабиринта, не спускаясь в коридоры. Сверху, правда, могут скинуть летающие монстры — на этот случай предусмотрены специальные лифты. Так что еще одна задача для игрока-дизайнера — грамотно распределить элеваторы, чтобы сохранить для себя возможность выкарабкаться на поверхность даже в самой безнадежной ситуации.

■■■

Tower Defense набирает популярность с каждым месяцем. Вот уже его скрещивают с шутером, появляется красавица-героиня и движок Unreal Tournament 3. Не ровен час, монстр-издатель возьмет подобный проект под одеяло, добавит туда эпическую историю про оборону какого-нибудь последнего бастиона, отважных героев (один из которых обязательно погибнет под стенами крепости) и выпустит все это по цене $29,90. А пока большинство таких игр все еще условно-бесплатны. Так что ловите момент, а то будет поздно. ■

Всю необходимую информацию (о состоянии базы, времени ближайшей атаки) героиня узнает из специальных голографических билбордов.

Всего будет пять видов монстров. Вот эти здоровяки вообще не нападают на вас, их задача — разбить стеклянные стены города.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Свежий взгляд на Tower Defense — от первого лица.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия

Издатель
Paradox Interactive

Разработчик
1C: Ino-Co

Издатель в России
1C

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
www.majesty2.ru

Дата выхода
Сентябрь 2009 года

Majesty 2

The Fantasy Kingdom Sim

Василий Ветлугин

Majesty 2 больше всего похожа на типовой ночной кошмар стратега. Начинается все невинно, даже празднично — с высоты птичьего полета вы смотрите на мармеладное волшебное королевство. Сверкают спецэффектами умильные марципановые домики, комичные персонажи спешат по своим комичным делам, игровая жизнь плещется и фырчит, совершенно не требуя вашего вмешательства. Не желая лезть в сложившуюся идиллию грязными руками, вы откидываетесь в кресле, выпиваете стакан молока, наклеиваете никотиновый пластырь и уже тянетесь за зубочисткой, как вдруг появляются монстры.

Волна вурдалаков во главе с огром затапливает королевство, разноцветные здания крошатся, как раскушенный леденцовый петушок на палочке. С криком «ах!» вы бросаетесь к мышке, только чтобы обнаружить свою полную беспомощность. Все эти праздные рыцари, гибкие рейнджеры и бородатые волшебники совершенно не желают лезть в «резиновую рамку» и отправляться затыкать дыру на правом фланге. Вместо этого они разбегаются по углам, как стая испуганных цыплят. Добро пожаловать в мир непрямого контроля. Добро пожаловать в Majesty 2.

Majesty 2 — проект краснодарской студии **1C: Ino-Co**, известной по добротному «**Кодексу войны**». Фактически это ремейк стратегии 2000 года выпуска от **Cyberlore**, причем ремейк аккуратный: краснодарцы не только сохранили концепцию игры и все основные ее особенности (вплоть до классов персонажей), но и решили использовать оригинальную озвучку. Поэтому, если в 2000 году вы отдали дань уважения превосходной первой части, часть вторая гарантированно вызовет умильную ностальгию. На рынке тот же ропот торговой толпы, волшебники так же кричат «Я таю!», и даже в домиках крестьян хлопают те же самые двери. Единственное серьезное отличие от игры девятилетней давности — трехмерная графика и настоящая физика. Но об этом чуть позже.

Как это работает

В Majesty 2 под вашим руководством оказывается королевство, осаждаемое толпами монстров. Напрямую можно только строить здания. Точнее, указывать

Партия героев пытается уничтожить огненного элементаля, одного из самых опасных чудовищ игры.

Дракон, редкий гость в ваших краях. Пытающиеся зарубить его стражники через минуту сдохнут в страшных муках...

...а ваше королевство озарится веселыми огнями городских пожаров!

крестьянам места для постройки. Положим, хочется возвести рынок: кликнули на карте и сидите ждете, когда селяне с молотками и пилами добредут до стройплощадки. На полпути строительную делегацию перехватывает здоровенная злобная крыса, с видимым удовольствием вырезающая бедных работников. Вы недоуменно мотаете головой: «Что делать? Кто виноват? Как найти управу? Царь я или не царь?»

Оказывается, все-таки царь. Несмотря на то что напрямую своим героям указывать нельзя, можно вывешивать флаги с наградами. Щелкните на преступной крысе, введите сумму за ее голову — и вуаля, все ближайшие воины бросаются преследовать мерзавку. Флаги можно вешать не только на отдельных монстров, но и на логова, из которых они лезут, или на неоткрытые территории, подбивая рейнджеров на дальний поход с палатками и лютнями. Кроме того, крайне полезны флаги защиты (очень выгодно строить отдаленные торговые посты, из которых периодически будут выезжать караваны) и флаг под условным названием «Не лезь!» — его лучше всего ставить рядом с логовищами самых страшных тварей.

Итак, один из рыцарей, движимый черной алчностью, убивает крысу и получает награду. Крестьяне в это время достраивают рынок, и тут случается волшебство — рыцарь идет на базар и покупает на заработанные гроши пузырек с эликсиром здоровья. Но это еще не конец цепочки — к рынку приближается ваш сборщик налогов и, забрав у торгашей выплаченное за крысу золото, несет его обратно в замок. Majesty 2 — это замкнутая экономическая система!

Точнее, не совсем замкнутая — деньги в нее прибывают извне (рыцари находят сокровища, часть доходов идет с рабочих и крестьян, самостоятельно строящих домики на карте) и периодически исчезают (налоговиков едят монстры, заставляя вас скрежетать зубами над потерянными доходами). У персонажей существует миллион возможностей для траты денег: от скупки целой аптеки самых разных пузырьков и приобретения новой брони с оружием до кутежа в эльфийских казино и выплат родному профсоюзу. Да-да, совершенно верно, системой персонажей Majesty 2 напоминает ролевую игру.

Я тебя (не) породил

У каждого из подотчетных героев (они нанимаются в соответствующих гильдиях, гильдии строите вы) есть имя, фамилия и целый ряд характеристик, которые растут от уровня к уровню. Так, воины специализируются на ближнем бою, рейнджеры обстреливают врагов издалека, в свободное время бродя по карте, маги шарашат сверхмощными заклинаниями (но очень уязвимы), жрицы Крипты призывают подручных скелетов, сестры-целительницы лечат раненых, гномы чинят здания и так далее.

Персонажи, кроме уникальных характеристик, обладают не менее уникальным поведением: паладины куда храбрее воинов, воры охотнее клюют на флаги наград, рейнджеры первыми бросаются исследовать дальние края. Естественно, герои действуют гораздо эффективнее в связке: воин с целительницей за плечами выдержит дольше, а толпы оживших скелетов имени Крипты не подпустят врагов к магу. Можно понадеяться, что ваши подданные как-нибудь там и сами договорятся, но лучше построить таверну и объявить набор в героическую группу (одно из новшеств, в оригинальной Majesty такой роскоши не было). Банда живет дольше и режет больше, чем обычные персонажи. Это важно — по мере набора уровней питомцы обретают новые способности, и если магановичка может обидеть каждый, то аксакал пятнадцатого уровня радует нежить волшебным аналогом ядерного взрыва.

Впрочем, без вашей помощи никаких взрывов не будет — новые заклинания (а равно и новую броню в кузнице, и новые пузырьки на рынке) следует сначала исследовать в соответствующей постройке. От правильной траты денег (что нужнее — новая гильдия, новый нанятый герой, апгрейд брони или же охранная башенка с вахтером, лениво гоняющим крыс?) зависит правильное развитие партии. К тому же не все задания сводятся к зачистке логовищ монстров или войне с соседскими королевствами. В некоторых миссиях (как, впрочем, и в оригинальной игре) придется проявить управленческий талант, скапливая золото в условиях экономического кризиса в отдельно взятом королевстве.

Если вас совсем захлестывают атаки зверья и сборщики налогов гибнут на полпути к замку, можно обратиться за помощью к ворам — гильдия мошенников за определенный процент способна мгновенно собрать подати, а, скажем, воинская гильдия за кругленькую сумму с удовольствием телепортирует всех своих членов прямо к замку (полезно в случае нежданной атаки).

Обладают определенной уникальностью и монстры. Некоторые из них бьют по налоговикам и крестьянам, другие рушат здания, третьи коллекционируют головы героев (персонажей после смерти можно воскресить на кладбище; чем выше уровень — тем дороже это стоит).

Кроме того, особо отличившимся героям позволено даровать звание лордов и перетаскивать в следующие миссии. Без компании прокачанных борцов со злом вы вряд ли одолеете финальное задание, в котором придется бороться с пришельцами из Ада (их, опять-таки, не было в оригинальной игре).

Еще одно интересное новшество — необходимость строить продвинутые гильдии (святилище Крипты, монастырь дао-

Магическое управление

1 — Панель управления флагом награды. В данный момент двое героев согласны за 1000 монет уничтожить кладбище.

2 — Панель спецумений, которые вы можете применить. Крайнее левое — вымогательство денег у населения.

3 — Ваш замок. Из него выходят налоговики, крестьяне и городская стража. Если его разрушат — вы проиграете.

4 — Портреты всех имеющихся героев с указанием уровня, класса и того, чем они заняты в данный момент.

5 — Рынок — ваш главный источник доходов. Герои покупают здесь пузырьки с лечебным зельем, без которых не проживут и пяти минут.

6 — Кладбище. Сюда попадают мертвые герои, которых можно воскресить за ощутимую сумму. Кроме того, из кладбища выбирается разнообразная нечисть.

7 — Двое сборщиков налогов застряли между двумя монстрами. Кажется, сегодня кое-кто останется без денег.

8 — Грустный ослик приволок повозку с деньгами из далеких земель. Будьте внимательны и не позволяйте грабить ваши караваны!

9 — Битва у таверны. Потревоженные герои, оторвавшись от пьянства, устраивают наглым монстрам ночь длинных ножей.

Бой сестры-целительницы с оборотнем безнадежен — на такую зверюгу нужен серьезный зверобой.

Рейнджеры тут, как и Фемида в зале суда, предпочитают смотреть на мир сквозь повязку на глазах.

Крысы, главные враги ваших сборщиков налогов, лезут из неуничтожимой канализации (справа).

Размер бюста воровок в игре вызывает серьезные опасения — как им удается бесшумно передвигаться с такими формами?

сов, храм Солнца, пирамиду Луны, капище варваров и логово жрецов Хаоса) не где вам хочется, а в специально отведенных местах. Обороняют такие места особо злобные монстры, так что придется серьезно попотеть с прокачкой базовых героев, прежде чем вы получите доступ к особым персонажам. Мастерскую трудолюбивых гномов и бунгало развратных, легкомысленных эльфов вы вольны возвести где вам захочется, но эти два народа ненавидят друг друга, поэтому придется выбирать. К сожалению, попали под сокращение карлики-строители из оригинальной Majesty, придется обходиться без них. Зато ощутимо увеличилось разнообразие самостроящихся крестьянских избушек: в какой-то момент пейзане возводят даже ветряную мельницу.

Эволюция героя

Знакомьтесь с сэром Лертом Широким Щитом, молодым воином пятого уровня, который только-только купил себе старые обноски в качестве брони и неуклюжий меч в качестве оружия.

К десятому уровню Лерт смог прикупить себе уже настоящие доспехи и выучить пару полезных в бою умений. Однако он по-прежнему скорее кадет, чем грозная боевая единица.

Пятнадцатый уровень: новая броня и оружие. Навыки серьезно выросли, Лерт теперь не кадет, а прожженный рубака. Прожженный настолько, что, ни секунды не колеблясь, кидается на страшного элементаля (в левом нижнем углу).

Тень над королевством

Графика — одна из немногих вещей в Majesty 2, которая сегодня вызывает опасения. Тут используется движок прекрасной стратегии «**В тылу врага**», благодаря чему в игре есть самая настоящая физика. Особенно эффектно смотрятся атаки гигантских огров: чудовище в треть экрана бьет по земле дубиной и солдаты разлетаются во все стороны, словно кегли в боулинге. Здания, опять же, рушатся с полагающимся драматизмом, выстреливая во все стороны элементами конструкции.

Но в целом картинке ощутимо не хватает спецэффектов, того самого волшебства, что придавало очарование первой части. Особенно обидна ситуация с получением нового уровня героем — инстинктивно ждешь, что экран сейчас взорвется калейдоскопом красок или хотя бы световым лучом, но вместо этого появляется лишь сиротская звездочка. Картинка слишком реалистична, слишком сурова — это прекрасно для стратегии про Вторую мировую, но у нас тут все-таки земля чудес и магических превращений.

Зато к изобразительному стилю претензий нет — внешне Majesty 2 напоминает то ли «**King's Bounty: Легенду о рыцаре**», то ли **Warcraft 3**. Добавить еще чуточку спецэффектов, немного доработать анимацию — и будет совсем хорошо.

К сожалению, про сюжет то же самое сказать нельзя. История оригинальной Majesty была решена в абсурдистско-сказочном жанре, что-то вроде облегченной версии «Монти Пайтона и поисков святого Грааля». Но юмористическое фэнтези — жанр опасный, чумной, к нему следует приближаться лишь в костюме тройной защиты от пошлости. Игра честно пытается шутить шутки и показывать магов в трусах, но пока у нее не очень получается, а реплики боссов, скачущих по карте с однообразными юмористическими завываниями, быстро начинают раздражать. Разработчики позиционируют Majesty 2 как сатиру на фэнтези, но сатира должна быть или ядовитой, или совсем безбашенной, а тут пока видится трехмерная «Смехопанорама». Уповаем на серьезную редакторскую правку.

■■■

Все наши придирки, впрочем, не отменяют главного. 1C: Ino-Co явно проделали достойную восхищения работу, они тщательным образом воссоздали механику девятилетней давности и — что самое удивительное — заставили ее работать! Сегодня у Majesty 2 есть все шансы стать новой King's Bounty.

Что любопытно, несмотря на успех первой части и новаторскую концепцию, сколько-нибудь успешных подражателей у Majesty за прошедшие годы так и не появилось. И если вы устали от стандартных стратегий в реальном времени, то Majesty 2 может стать настоящим отпускным билетом в волшебную страну непрямого управления. ■

Будем ждать?

Главный и единственный претендент на звание «новой King's Bounty». Вторая (после первой части) стратегия, где нельзя обвести юниты зеленой рамкой и послать на врага, зато можно установить за каждого конкретного врага немаленькое вознаграждение.

Процент готовности: 90%

Линар Феткулов

Machinarium

Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Amanita Design

Издатель в России/локализатор
- 1C
- Snowball Studios

Похожесть
- Серия Samorost
- Little Wheel

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.machinarium.com

Дата выхода
Октябрь 2009 года

Перекликать все подряд не получится — взаимодействовать можно лишь с теми секторами, до которых можно дотянуться.

Про point-and-click-квесты принято говорить, что этот жанр умирает. Умирает он, впрочем, уже лет десять. На смену изолированным загадкам приходят пазлы, чья логика пронизывает всю игру целиком. Вместо «сейфов» и «шахматных досок» — виртуальные миры, вместо поиска логики — уникальные законы (**Portal**, **Braid**, **And Yet It Moves**). Но никто не посмеет сказать, что квестам пришел конец. По крайней мере, пока есть такие проекты, как **Machinarium**.

Машинально

Machinarium не бросает вызов жанру, в нем нет концептуальных открытий, он ничего не символизирует. Зато там есть маленький робот Йозеф, похожий одновременно на Чарли Чаплина, Бендера из «Футурамы» и складной стакан из советского набора туриста. У Йозефа, как у любого героя фантастического произведения, имеется настоящая суперспособность: он умеет делать свое тело примерно в три раза длиннее обычного, а также складываться, как телескопическая удочка. На этом с оригинальностью все.

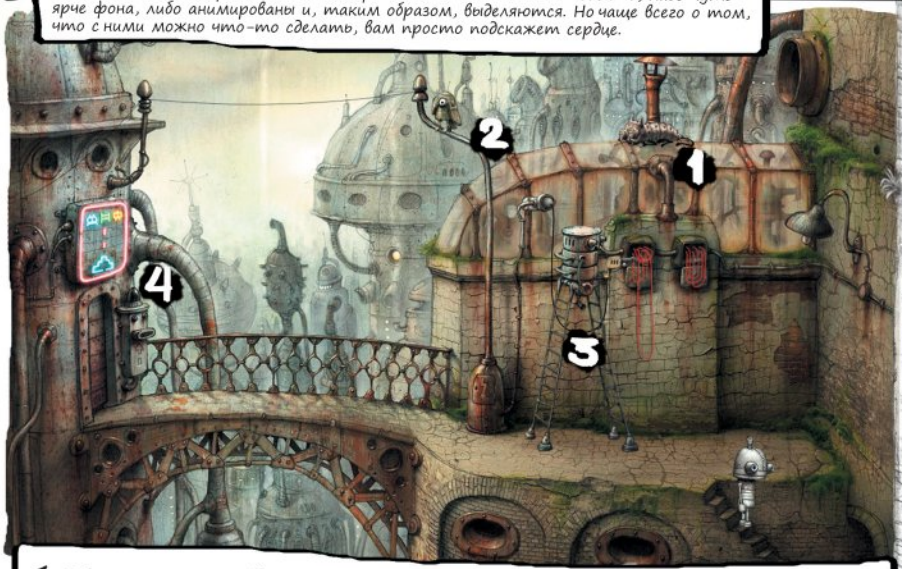
Machinarium — квест настолько, с позволения сказать, кондовый, что мы несколько опешили. Прошлые произведения автора, чешского аниматора Якуба Дворски, отличались небывалым геймплейным аскетизмом: в дилогии **Samorost** герой решал задачи, тыкая курсором по активным объектам (собирающим траву фермерам, сгонял ящериц со скалы), не было даже инвентаря.

Теперь все иначе. Словно в какой-нибудь **Syberia**, в нашем распоряжении целый город. Есть инвентарь, есть масса персонажей, с которыми можно взаимодействовать; есть, наконец, пазлы. Пятнашки, крестики-нолики, несколько вариаций головоломки «про сейф», где нужно подобрать шифр, — вот что увидели мы в бета-версии. Даже фирменный телескопический фокус с геймплейной точки зрения лишь добавляет новые варианты для перебора: Йозеф не смог дотянуться до рычага в обычном состоянии — значит, стоит попробовать вытянуться или, наоборот, собраться, чтобы отыскать тайный проход.

Только Machinarium — это история вовсе не про геймплей. Это созерцательное произведение — настолько, насколько оно вообще возможно в рамках компьютерной игры. Номинально тут присутствует сюжет: Йозеф должен спасти городскую ратушу от взрыва, сорвав ковар-

Активные сектора

В Machinarium, безусловно, присутствует пиксельхантинг, но — в разумных пределах. Большинство предметов, с которыми можно взаимодействовать, либо чуть ярче фона, либо анимированы и, таким образом, выделяются. Но чаще всего о том, что с ними можно что-то сделать, вам просто подскажет сердце.



1. *Робот-кошка*
Абсолютно все существа в мире игры — роботы. Есть робот-крыса, робот-собака, робот-заключенный, робот-стражник и робот-пылесос.

2. *Робот-ворона*
Не раскрывая всех карт, намекнем, что ей придется улететь.

3. *Робот-стремянка*
Обратите внимание: монтер, который чинит провода, не залез на раскладную лестницу. Лестница — это и есть он. Точнее, его ноги.

4. *Space Invaders*
Отсылка к классике компьютерных игр. Как вы уже, наверное, догадались, за этой дверью находится зал игровых автоматов.

ные планы злобных роботов-бандитов. Но вряд ли вы будете часто задумываться о причинах происходящего на экране. Игра рассыпается на короткие зарисовки из робожизни: у робота-дамы пропала робот-собачка; уличный оркестр роботов потерял музыкальные инструменты; или вот сам Йозеф упал и развалился на части, его нужно собрать.

Падения в Machinarium — предмет отдельного разговора. В этой игре очень много физического юмора, как, скажем, в «Том и Джерри». Робот-бандит, раскачавшись на стуле, вдруг падает с него, а через минуту он же падает снова, поскользнувшись на металлических шариках; затем на тех же самых шариках поскальзывается и Йозеф. В вытянутом состоянии ему очень неудобно перемещаться, но он ходит, с трудом удерживая равновесие. И обязательно падает.

Если игра хочет вас рассмешить, то делает это без помощи слов (и у нее отлично получается). Йозеф не умеет говорить, и, в отличие от диснеевского Валли, у него нет выразительных глаз-окуляров. Но игра выдает такие ситуации, что сдерживать эмоции нет никаких сил, и Йозеф выплескивает их, истошно размахивая роборуками. Если все-таки требуется что-то пояснить, то на помощь приходят комиксные пузыри над головами героев, где разыгрываются короткие анимационные постановки (например, воспоминания Йозефа о пережитой в детстве психической травме, когда робот-хулиган сломал ему кулич в песочнице).

Наконец, последняя причина, по которой можно назвать Machinarium, простите, визионерской игрой, — это, конечно, дизайн. Она взяла приз за выдающееся оформление на минувшей IGF. Мы, конечно, болели за **Zeno Clash**, но это никак не умаляет заслуг Якуба и его команды. Любой экран здесь изобилует таким количеством деталей, что каждый квадратный миллиметр можно принять за активный сектор — там наверняка нарисовано что-то уникальное. За что Дворски дали приз, стало ясно после того, как мы начали играть: каждую сцену тут обязательно дополняет игрок.

Имеется, например, тюрьма со смежными камерами, где уморительные заключенные могут общаться через дыры в стенах (крысиные туннели). Все, чего не хватает, — это Йозефа, который вытянет руку, возьмет в нее черенок от швабры и просунет непомерно длинную конечность через все камеры сразу. Или вот контрольно-пропускной пункт, через который деловито проходят вытянутые в струнку роботы-стражники, — Йозеф ловко замаскируется под одного из них, использовав телескопическую возможность своего тела и нахлобучив на голову колпак. Квесты Machinarium — это незаконченные юмористические картины жизни роботов, и у нас будет возможность самим вписать туда последнюю гротескную деталь.

■■■

Громадные бюджеты, тонны отснятого видео и даже захватывающий сюжет — все это не привлечет миллионы людей к старомодным квестам. В современных условиях вполне может оказаться, что единственная причина, по которой неподготовленный игрок будет полчаса ломать голову над слегка обновленной версией «пятнашек», — это желание увидеть, как трогательный робот, встав на цыпочки и семеня ножками, вдруг нелепо растянется на полу, поскользнувшись на стальной горошине. И мы, если честно, такой исход событий одобряем. ■

Будем ждать?

Квест про маленького робота, который умеет растягивать свое тело. Самая трогательная игра со времен The Neverhood.

Процент готовности: **80%**

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
- Шутер
- Аркадные гонки

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
id Software

Похожесть
- S.T.A.L.K.E.R.
- Fallout 3

Сайт игры
www.idsoftware.com

Дата выхода
2010 год

Георгий Курган

RAGE

Рассказывая нам про **Rage**, Тим Уиллитс, креативный директор игры, с гордостью процитировал строчку из пресс-релиза: «Мы собираемся перевернуть представления игроков об играх id!» Это не так уж сложно сделать: достаточно, например, анонсировать хоть что-то отличное от **Doom** и **Quake**.

Атлант расправил плечи

За последние десять лет **id Software** утратили свой богоподобный статус — их проекты больше не задают жанровые стандарты, на них не равняется индустрия, их технологии не определяют, как будут выглядеть игры в ближайшую пятилетку. И это, похоже, к лучшему.

В девяностых id единолично изобрели и долгие годы двигали вперед жанр шутера от первого лица. Все их игры (за исключением разве что **Quake 3: Arena**) использовали одну и ту же геймдизайнерскую цепочку «монстры — коридоры — ключи». Это было нормально: шутеры, находясь на индустриальной передовой, могли компенсировать отсутствие геймдизайнерских идей идеями технологическими. Джона Кармака, главпрограммиста id Software, движки всегда интересовали больше, чем собственно игры.

Но все изменилось с выходом **Doom 3**. В середине 2004 года у нас уже был первый **Far Cry**, а к новогодним каникулам ждали **Half-Life 2**. За годы, пока Doom 3 находился в разработке, шутеры научились рассказывать сложносочиненные истории (а не прикладывать их в виде TXT-файла, как это делали id), в них появились огромные открытые пространства, драма, персонажи. Кармак же по-прежнему предлагал сражаться с чертями на Марсе и слоняться по высокодетализированным, но темным и пыльным коридорам. По большому счету id так и не сумели перерасти собственную

Мужчина в противогазе, спору нет, хорош, но обратите внимание на коридор за его спиной: вдалеке можно увидеть те самые взрывающиеся машинки.

Честно говоря, нам бы очень хотелось, чтобы так выглядели скриншоты из Fallout 4.

Один из побочных квестов предложит нам поучаствовать в реалити-шоу про убийство мутантов.

жанровую формулу десятилетней давности. Да и технологическая монополия была утеряна: появились **Source** и **Unreal Engine**.

Rage создается как раз для того, чтобы исправить это неприятное положение. Впервые из уст id звучат нехарактерные для них выражения: «открытый мир», «аркадные гонки», «постапокалиптический сеттинг»… Пока нас смущает только одно: на протяжении двух лет, прошедших с момента анонса, разработчики подозрительно много говорили про свой новый движок и очень мало — про собственно игру. Они прожужжали нам все уши рассказами о своей технологии Mega-Texture и перечислением достоинств их новой системы освещения (см. наш подробный разбор возможностей технологии Rage в «Игромании» №10/2007), но, как только дело доходило до разговоров о геймплее, id переходили в режим скороговорки про ключевые особенности проекта, после чего снова начинался монолог на тему «id Tech 5 вчера, сегодня, завтра».

Я туда-сюда бреду

На сегодняшний день Rage — именно та игра, которую нам показывали еще два года назад. Это шутер с открытым миром, в котором есть аркадные гонки, возможность апгрейдить автомобили и оружие… и, в общем-то, все. То же самое (плюс полная разрушаемость) прямо сейчас можно получить, например, в **Red Faction: Guerilla**. В Rage нам предлагают стрелять по мутантам и гонять по пустыням — мягко говоря, не самая оригинальная культпрограмма.

Но упрекать в этом id Software — как минимум глупо. После полутора десятков лет работы над Doom, Quake и их производными даже такой шаг в случае с этой компанией приравнивается к подвигу. Они явно не готовы на глобальные жанровые эксперименты, поэтому подходят к новой игре со старой меркой — делают упор на стрельбу, атмосферу и высокие технологии. На словах Rage звучит довольно пресно, но если id приложат известные усилия — у них все получится.

Идейно эта игра очень напоминает **S.T.A.L.K.E.R.** (общий жанр, открытый мир, мутанты), но больше всего — **Fallout 3**: пустыни, горы, огромные хайвеи, неоновые вывески в барах. Сюжет — так и вовсе сплошное дежавю: в недалеком будущем на Землю упал астероид и уничтожил большую часть планеты. Мировые правительства предвидели печальный исход и подготовили на этот счет программу спасения — проект «Эдем». Затолкали в специальные капсулы избранных, которым предстояло заново построить человеческую цивилизацию, и закопали их под землю. В каждый из таких «ковчегов» (так их называют сами разработчики) поместилось от 12 до 16 людей. Главный герой — один из участников программы. Разумеется, что-то пошло не так, случилось землетрясение, и его ковчег вышел на поверхность раньше срока. Мало того — из всей партии спасся только он один.

А вот людей, переживших падение астероида, оказалось значительно больше, чем предполагали ученые мужи. Так что человеческое общество новой формации уже существует, но его состояние бесконечно далеко от утопических мечтаний авторов проекта «Эдем». Всюду мутации, радиация, погромы, пьянство и законы джунглей. Наша задача — выйти на контакт с другими участниками программы (ковчеги, аналогичные нашему, закопаны по всей планете — нужно добраться хотя бы до пары ближайших), а попутно — узнать об истинных причинах катастрофы, разрушившей Землю. Разработчики, лукаво подмигивая, намекают, что это как-то связано с таинственным минералом, который нашли в обломках метеорита. Да и мутанты, скорее всего, не те, кем кажутся.

Вскоре обозначаются и главные участники конфликта — могущественная зловещая организация (ее так и называют — «Власть») с одной стороны и маленькие, но гордые повстанцы — с другой. Угадаете, к кому в итоге примкнет наш герой?

Гоняй, убивай

Мучиться тяжелым выбором не придется — он уже сделан за вас. В том, что касается игрового мира, Rage старомодна и линейна. Конечно, будут и необязательные миссии, будут мини-игры в городах, но никакого «морального выбора» и «хрупкой экосистемы» не предвидится. Здесь очень простые правила — мирных жителей нужно спасать, бандитов и мутантов — отстреливать (они, в свою очередь, в накладе не оста-

Отличная девушка, но этот ее взгляд...

Об играизации «Безумного Макса» мы мечтаем с тех пор, как поляки Techland отменили свою Day of the Mutants.

Безумный Макс

Шесть вещей, которые необходимо знать о Rage

1 — **Автомобили**. В игре можно путешествовать пешком, но гораздо веселее найти какой-нибудь багги и с улюлюканьем умчаться за горизонт. id подчеркивают: вождение в игре не менее важно, чем стрельба.

2 — **Два ствола**. Вне специальных гоночных этапов любую машину можно обвешать оружием по самую выхлопную трубу: ракетницы, шокеры, шоковые ружья — все к вашим услугам.

3 — **Романтики с большой дороги**. В пустошах орудует сразу несколько бандитских кланов — каждый со своей идеологией и символикой. Объединяет их только генетическая ненависть к главному герою.

4 — **Кругом тонирован**. Особо продвинутые модели машин (какие именно — не уточняется) поддаются визуальному тюнингу. Главное, чтобы разрешили нарисовать на капоте языки пламени!

5 — **Не ходи на бархан**. Действие игры происходит на Земле, опустошенной упавшим с неба метеоритом. Самые частые декорации, которые показывают нам разработчики, — это пески, горы и, конечно, заброшенные склады и каптерки.

6 — **Boom, baby!** Игра создается на новом движке id, поэтому за качество графики можно не беспокоиться. В частности, если все взрывы машин будут выглядеть вот так, мы первыми встанем в очередь за Rage.

нутся). Сами id называют такой подход «открытым, но направленным» и трогательно прибавляют, что им бы не хотелось, чтобы игрок заблудился. Одним словом, огромная карта в данном случае — не более чем декорации и ваш полигон для обкатки новых автомобилей.

Гоночной составляющей Rage вообще уделяется много внимания, разработчики стараются сделать ее равноценной пешеходным этапам. Однако в обязательном порядке нас заставят участвовать только в нескольких соревнованиях. Мотивация вполне прозрачна: например, если позарез нужна машина особого типа, то ее, скорее всего, можно будет достать только у определенного спонсора, чьей протекции надо добиться, выиграв очередное состязание. Но если катание по кругу вам почему-то не по душе, то большую часть времени можно просто разъезжать по каньонам и равнинам, отстреливая бандитов. Угонять автомобили нельзя, но это не то чтобы нужно — гораздо эффективнее довести до ума одну из собственных машин. Типы апгрейдов довольно стандартны (улучшить броню, поменять покрышки, повесить ракетницу на багажник и маленькие пушистые кубики — на зеркало заднего вида), но их много, и в комбинациях нас никто не ограничивает. Впрочем, все еще может измениться — об автомобилях разработчики пока говорят с большой неохотой.

Зато с перестрелками все более-менее ясно: драться придется как в помещениях, так и на открытых пространствах. Доступное игроку оружие также поддается модификациям, но гораздо интереснее — есть возможность создавать и применять в бою различные инженерные приспособления, которые придется собирать из подножного материала. Пока нам рассказали о трех видах таких игрушек: об оборонительных турелях, паукообразных роботах-убийцах, но наш фаворит — радиоуправляемая машинка, начиненная взрывчаткой. К финальной версии обещают целый арсенал такой военно-бытовой техники.

■■■

Обещания авторов не будоражат воображение и не заставляют падать в обморок от счастья. В id делают ставку на понятные и прозаические вещи: яростную стрельбу, стремительные гоночные этапы, колоритных персонажей и технофетишизм (всегда приятно обвешивать свой автомобиль новыми пушками, а автомат — хитрыми гаджетами).

Финальный и главный аргумент — графика. Зная id, мы не смеем сомневаться в подлинности представленных скриншотов, а на них Rage выглядит очень даже привлекательно. Потрясающая детализация, отличная работа со светом — Fallout 3 такое и не снилось.

Сегодня для успеха Rage нужно всего ничего: отработать самым лучшим образом все, что заявлено. Если это удастся, мы получим ладный экшен с набором необходимых каждому мужчине развлечений: взрывами, отстрелом мутантов, гонками и эффектными барышнями в качестве персонажей второго плана. Цена провала тоже известна: еще одна дорогая демонстрация возможностей id Tech 5. Лично мы всей душой за первый вариант. ■

Будем ждать?

Гибрид шутера и аркадных гонок по пустыням — в лучших традициях «Безумного Макса» и на новом движке id Software.

Процент готовности: 60%

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Владимир Высоцкий,
«Чёрные бушлаты»

ФИРМА «1С»

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.
В игре используются материалы, подготовленные писателем Артемом Драбкиным, сайт www.iremember.ru.
В игре используется песня Владимира Высоцкого «Черные бушлаты».

BEST WAY

NOKIA N97

SAMSUNG I8910 OMNIA HD

ASUS T91

SAMSUNG CP3

mobi

Издательский дом Техномир
№8 (60) 2009
АВГУСТ

НОВАЯ ИГРА ДЛЯ SONY PSP

ROCK BAND UNPLUGGED

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ОБЗОР iPhone 3GS

ТЕХНОЛОГИИ РАСПОЗНАВАНИЯ ДВИЖЕНИЙ

НОВАЯ СИСТЕМА СЕТЕВОГО ОБЩЕНИЯ GOOGLE WAVE

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ИГРЫ МУЗЫКАНТЫ MP3 АКУСТИКА ИНСТРУМЕНТЫ ПЛЕЕРЫ

МУЗЫКА БЫВАЕТ РАЗНАЯ

9 771813 860006 09008

КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БУДУЩЕМУ

Издание второе, исправленное и дополненное

Друзья! Редакция ежегодного путеводителя по будущему компьютерных игр рада сообщить, что мы выпускаем обновленную, дополненную и исправленную (а вообще-то — целиком написанную заново) версию нашего мини-издания. Его первая, американская часть снова создана по итогам посещения «Игроманией» все еще главной игровыставки мира — E3. По-настоящему новых и интересных игр на сей раз было более чем достаточно. В этом выпуске: два грандиозных возвращения, несколько сиквелов и как минимум одна серьезная премьера. Для удобства игры отсортированы по годам и жанрам. Приятного чтения.

СОСТАВИТЕЛИ:
Александр Кузьменко,
главный редактор

Олег Ставицкий,
редактор

МОСКВА 2009
Издательский дом «Техномир»

ASSASSIN'S CREED 2

Ubisoft/Ubisoft Montreal

Экшен

Assassin's Creed в свое время привела к расколу и междуусобным войнам внутри редакции. В знак протеста против девяти баллов, выписанных Александром Кузьменко, Антон Логвинов устраивал ритуальные сожжения коробок с игрой, потрясал жертвенным кинжалом и вызывал главреда на честный бой. Александр, в свою очередь, маскировался под других редакторов, прикрывшись календарем с кошечкой, притворялся сотрудником бухгалтерии, исподтишка клеил Антону на спину записки вроде «Я люблю Альтаира» и, забравшись на редакционную крышу, грустно высматривал на расположенной внизу парковке стог с сеном.

Assassin's Creed можно долго и аргументированно ругать: за то, что обещанный открытый мир оказался роскошной декорацией к одним и тем же маршрутам, за то, что любая миссия собиралась из одинаковых сценарных блоков (визит в бюро, сбор информации, выход на дело). Но когда вы взбирались на пик какой-нибудь башни в Дамаске и под ногами расстилался огромный, бесконечно красивый город, этой игре моментально прощались все ее прозаические недуги. **Ubisoft** с переменным успехом пытается представить свои игры как объекты искусства, и с Assassin's Creed этот подход, пожалуй, наиболее оправдан. В конце концов, заставить миллионы людей по всему миру вникнуть в реалии XII века и научиться без ошибок писать слово «Иерусалим» — уже достижение.

Витрувианский человек

Assassin's Creed 2 капитализирует достижения первой части. Это по-прежнему головокружительный, богато декорированный аттракцион, виртуальная экскурсия по самым дорогим городам мира. Действие перенесено в Италию XV века: Ренессанс, Венеция, Флоренция, карнавалы. Для того чтобы остаться равнодушным к таким вещам, нужно быть табуреткой или ДСП-доской.

Когда прошлой весной, в рамках **Ubidays 2008**, Ubisoft зачем-то устроили ночное шествие по Лувру, ограничив маршрут работами Леонардо да Винчи, все было решили, что французы приобрели права на очередную книжку Дэна Брауна. Теперь все стало ясно — они готовили публику и журналистов к Assassin's Creed 2. Да Винчи присутствует в сиквеле в качестве снабженца: поставляет, извините, гаджеты (например, свой знаменитый летательный аппарат). Среди прочих известных личностей — Никколо Макиавелли, знаменитый итальянский мысли-

Главный герой научился, наконец, плавать. Чего нельзя сказать о его врагах.

Отсидеться в стоге сена теперь не получится: охранники в профилактических целях тычут в них острыми копьями. В ответ оттуда можно вылезти и сделать вот так.

тель, один из главных политтехнологов времен Ренессанса. В игре Макиавелли будет обучать главгероя тактическим хитростям.

Протагонист, как нетрудно догадаться, тоже сменился. Несчастный бармен Десмонд, к своему неудобству, оказался не только родственником хашашина Альтаира ибн Ла-Ахада, но и итальянского дворянина (приготовьтесь) Эцио Аудиторе де ла Фиренце. Эцио в основном озабочен не политическими интригами, а местью — его семья оказалась вырезана в результате заговора, и он последовательно убивает всех, кто причастен к смерти его родственников.

Культурная программа такая, что если у вас вдруг на следующий год запланирована поездка в Италию — отменяйте, все можно будет увидеть в Assassin's Creed 2. Венеция, Флоренция, базилика Святого Марка, мост Риальто, тосканские деревни: Ubisoft последовательно выбирают самые красивые места на свете. К тому же нам не придется шататься по одним и тем же маршрутам: главная содержательная новость по поводу сиквела — структура миссий полностью переписана, задания развиваются по уникальным сценариям.

Дурная репутация

В качестве иллюстрации Ubisoft Montreal запускают миссию, действие которой разворачивается на венецианском карнавале. Вместо угрюмых торговцев и монахов — фейерверки, маски и народные гуляния. Эцио, втиснувшись между двух пьянчуг, сидит на лавке, облачившись в фирменный белый плащ (его, должно быть, передают по наследству). И тут происходит кое-что необычное: прохоящий мимо охранник притормаживает около нашего героя, раздумывает пару секунд, затем наклоняется вперед и на словах «Мужчина, а я вас знаю» получает заточку под ребро.

В Assassin's Creed 2 есть так называемая «дурная слава». По мере того, как Эцио вершит свой самосуд, все больше людей и сотрудников правоохранительных органов Италии начинают признавать в нем лицо с плаката «Разыскивается». Отсюда — необязательные миссии, в ходе которых нужно будет понизить свой «рейтинг цитируемости». Например, запугать свидетеля, совершить подкуп, сорвать раскленные объявления и так далее.

Эцио тем временем свободно взбирается на крышу, где его ждет тот самый летательный аппарат да Винчи. Недолго думая, он залезает в него и, ориентируясь по сигнальным кострам, совершает драматический полет над каналами Венеции под свист огненных стрел.

Оружие — отдельный повод для разговора. Во-первых, его можно отбирать: копья, топоры, молоты, мечи — все это позволено вырвать из неумелых вражеских рук и использовать по прямому назначению. Эцио — настоящий темный джедай — практически голыми руками хватает за лезвие и убивает одним движением, на контрударе. Оружие отличается не только длиной клинка и формой — для каждого придуманы свои комбо и хитрости.

Впрочем, отнимать у кого-то колюще-режущие предметы вам вряд ли захочется: Эцио является обладателем двух маленьких, но крайне полезных выкидных ножей, которые спрятаны у него в рукавах. С их помощью он молниеносно укладывает сразу двоих, пижонски раскинув руки в стороны. Ubisoft Montreal утверждают, что к середине игры вы научитесь так ловко орудовать этими кинжалами, что все остальные орудия смертоубийства отойдут на второй план.

Наконец, еще немного мелких радостей: Эцио, в отличие от своего предка, научился ловчее напрыгивать на врагов сверху. Air Kill, один из самых сложных трюков из первой части, теперь исполняется нажатием двух кнопок: одной вы фиксируетесь на враге, а второй, собственно, прыгаете.

Ну и конечно, вода. Венеция и Флоренция целиком состоят из каналов, и запретить нам сигать туда было бы форменным издевательством. Эцио умеет плавать (а также, на манер человека-амфибии, выныривать в самый неожиданный момент и утаскивать охранников в канал) и прятаться под водой, задержав дыхание. Кроме того, по каналам курсируют лодки, которыми можно пользоваться, чтобы быстро добраться из одной части города в другую.

■■■

Антон Логвинов является автором популярной у части редакции теории, которая гласит, что все проекты Ubisoft нужно смотреть начиная со второй части. В первой они вроде как обкатывают технологию и методологию, а во второй — делают собственно игру. Assassin's Creed 2 в эту теорию укладывается пугающе правдоподобным образом: здесь есть все, за что нам была люба первая часть, и здесь исправлено практически все, за что отдельные люди обзывались на нее непечатным. Assassin's Creed 2 — классический сиквел, и в данном случае это именно то, что нам было нужно. До встречи в Венеции! ■

ЖДЕМ? Assassin's Creed переезжает в Италию времен Ренессанса и исправляется: миссии больше не имеют единой структуры, а главный герой обучен плавать и отбирать у других оружие. В качестве поставщика гаджетов — Леонардо да Винчи.

Схватки стали быстрее и больнее.

После убийства ключевого персонажа мир вокруг традиционно рушится, а Эцио зачитывает своей жертве предсмертную речь.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Ubisoft/Ubisoft Montreal

Экшен

Tom Clancy's Splinter Cell Conviction — игра, про которую уже сейчас страшно хочется почитать большой, обстоятельный постмортем. Там должно быть много драматических зарисовок из офисной жизни: избиение геймдизайнера офисной табуреткой, бытовое насилие над аниматорами, упразднение практически готовой механики рукопашного боя. Такие истории редко заканчиваются хорошо (см., например, **Tiberium**), но у Conviction, судя по тому, что мы увидели на E3 2009, — сюжет со счастливым финалом.

В 2007 году **Ubisoft** показали нам в Лувре совсем другую игру. Conviction тогда больше всего походила на **Hitman** без переодеваний, зато с интересной боевой системой. Бородатый, злой, осунувшийся Сэм Фишер прятал голову под капюшоном и вальсировал с врагами в интерактивных декорациях. Любой предмет на уровне можно было схватить и использовать не по назначению. В ход шло все: мониторы летели в охранников, табуретки баррикадировали двери, отломанные ножки стола использовались в качестве дубинки. Из Фишера делали Джейсона Борна: злую, идеальную машину для убийств, которая слетела с катушек. К тому же новый Splinter Cell явно был вдохновлен идеями **Assassin's Creed**: сэндбокс, импровизационные схватки, взаимодействие с толпой.

После Ubidays 2007 Conviction на два года пропала с радаров. На Ubidays 2008 поползли слухи: проект закрыли; его переделывают с нуля; Splinter Cell не выйдет. Все это оказалось в некотором смысле правдой: то, что представляет собой Conviction образца 2009 года, имеет мало общего с игрой, которую нам демонстрировали в Париже весной 2007-го.

Идентификация Сэма

Настроение, правда, осталось: Conviction по-прежнему являет нам Фишера на озверине. Презентация открывается с крупного плана писсуара. Через несколько секунд в него влетает чья-то челюсть, отшибая внушительный кусок сантехники. Затем хозяина теперь уже явно сломанного подбородка отрывают от писсуара и в следующую секунду вминают головой в зеркало. Камера чуть отъезжает назад, и в растрескавшемся отражении ненадолго мелькает перекошенная, бородатая физиономия Фишера. В обломанном зеркале кровью отпечатывается титр: Tom Clancy's Splinter Cell Conviction. Если бы сотрудник **Ubisoft Montreal** не сжимал в руках геймпад, мы бы с легкостью приняли происходящее на экране за лихо поставленную кат-сцену.

Обратите внимание на разбитый писсуар: там только что побывала вражеская челюсть.

Свой любимый паркур Ubisoft Montreal, конечно, не забыли: Фишер карабкается по отвесным стенам и сами видите что творит.

Несмотря на все геймдизайнерские заслуги Conviction, о которых ниже, хочется заметить, что с точки зрения постановки, работы с камерой и светом новому Splinter Cell на выставке не было равных. Так киноязыком умеют пользоваться разве что **Remedy**.

Все, что хочет сообщить вам игра, органично вписано в ее декорации. Ключевые задачи проецируются на стены: вот Сэм впечатывает безымянного мужчину в стену, рядом проступает надпись: «Добудь информацию». Вот Фишер приближается по ночной улице к монументальному зданию посольства, а на его фасад, будто с гигантского невидимого проектора, выведено: «Проникни внутрь». Так везде: воспоминания и флэшбеки черно-белым видео проецируются на любое подходящее для этого пространство. Ближайшим художественным ориентиром тут могут служить разве что открывающие титры **GTA 4**.

Пока мы любуемся тем, как очередное воззвание к Фишеру идеально ложится на поверхность общественного туалета, Сэм начинает допрос. Механика рукопашного боя, которую мы видели два года назад, целиком уместилась в такие зарисовки, где врагов требуется швырять по комнате, периодически задавая интересующие вопросы. Декор при этом заметно меняется: зеркала бьются, стулья ломаются, чашки летят на пол и так далее. Несмотря на то что разрушения, судя по всему, просчитаны физическим движком, все это скорее напоминает схватки в **Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy** или **The Punisher**: подобрать осколок писсуара и погрозить им жертве больше не получится.

Превосходство Сэма

Из открытого сэндбокс-экшена Conviction превратилась в направленный, местами почти линейный боевик. То есть каждая задача по-прежнему решается целым рядом способов, но о свободе, которую обещали нам два года назад, речи не идет. И возможно, это к лучшему.

Потому что боевая механика в Conviction выглядит так, что хочется немедленно все бросить и начать зачеркивать дни до релиза на календаре. Фишер больше всего напоминает двуногую бородатую гадюку: он не идет, а стелется по уровню. По сравнению с прошлыми играми серии анимация ускорилась как минимум в полтора раза, Фишер пружиной скачет от одного укрытия к другому, скользит по подоконникам, пантерой напрыгивает на врагов. Одно движение — один труп. Фишер не бьет даже, он наносит ядовитый смертельный укус.

Для того чтобы экстраполировать этот ритм на всю игру, в Ubisoft Montreal придумали несколько занятных приемов, и самый интересный из них — Mark and Execute. Прежде чем ворваться в очередное помещение, Фишер почти всегда имеет возможность заглянуть и посмотреть, что там происходит. Высокотехнологичных гаджетов у него теперь нет, поэтому Сэм подсовывает под дверь отломанное у машины зеркало (картинка трогательно преломляется на трещинах) или выдумывает еще что-нибудь в этом духе. Так вот, используя зеркало, вы можете пометить специальным маркером несколько врагов, затем нажать на «фас», и Сэм моментально ворвется в комнату, одним выстрелом убив тех, кому была выписана черная метка.

Очень похожая механика уже работала у тех же Ubisoft Montreal в **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**, но тут, благодаря змеиным повадкам Фишера, все ощущается (и играется) по-другому. Потому что врагов в комнате, как правило, гораздо больше, чем Сэм может уложить за раз (всего пометить можно до трех противников, точное количество зависит от оружия, которое Фишер сжимает в руках; специальный ресурс, который тратится на Mark and Execute, набирается в рукопашных схватках).

С теми, кто выжил после вашего вторжения, завязывается игра в кошки-мышки. В Conviction работает еще одна система, которая называется «последняя известная позиция». Стоит вам уйти в тень (а это по-прежнему можно сделать: игра в такие минуты заботливо обесцвечивает картинку, давая понять, что Фишер в безопасности), как все бросаются туда, где последний раз видели бывшего агента. Более того, это место хорошо известно и Сэму: там находится его полупрозрачный силуэт.

Фишер не убивает, он казнит своих врагов. По сравнению с ним они по-прежнему выглядят глупыми, подслеповатыми дуболомами, которые придуманы только для того, чтобы изобретательно умереть в следующую секунду. Пока будущий труп опасливо водит дулом автомата там, где Сэм был несколько минут назад, вы, уже у него за спиной, смыкаете пальцы на шее врага.

Ультиматум Сэма

Conviction — пожалуй, вторая самая впечатляющая игра выставки после Alan Wake. Ubisoft действительно практически переделали ее с нуля, использовав некоторые из своих идей двухлетней давности в качестве строительных элементов. Результат — будущее жанра, который мы когда-то называли «стелс-экшен». Так что, когда придет время вручать наши ежегодные награды, номинацию «Сплинтер-селл» года», похоже, придется вернуть. ■

ЖДЕМ? Сэм Фишер все-таки станет Джейсоном Борном: Conviction играется как сверхскоростной и невероятно кинематографичный экшен. Стелса практически не видно.

Боевая система Conviction допускает и открытую конфронтацию, но вы вряд ли захотите принимать в ней участие.

Таким ненавязчивым образом Conviction сообщает вам о том, что нужно делать дальше.

LEFT 4 DEAD 2

Electronic Arts/Valve

Шутер

Left 4 Dead 2 — безусловно, самый подлый трюк, который **Valve** могли исполнить. Пока все цивилизованное антизомби-сообщество ждет от них новых сюжетных кампаний, которые, безусловно, должны скачиваться из интернета, Valve анонсируют сиквел, содержательная часть которого напоминает скорее хороший платный DLC-пакет, чем полноценную игру. Проблема в том, что мы (и вы) ее обязательно купим. Не можем не купить.

Left 4 Dead 2 — беспардоннейшая попытка Valve капитализировать фантастический успех первой части. Что бы они ни говорили про свои чистые намерения, факты следующие: пять новых сюжетных кампаний, несколько новых зомби (как боссов, так и обычных) и холодное оружие. Герои по-прежнему различаются только внешним видом (и на порядок хуже выглядят). Собственно, все.

Но когда садишься за компьютер и берешь мышку в руки, сомнений не остается — Left 4 Dead 2 в состоянии окатить вас ведром драйва, крови и кишок ничуть не хуже первой части. AI Director теперь обучен некоторым новым трюкам. В частности, на уровнях динамически меняется погода, будут локации, целиком погруженные в туман (так Valve отвечает на хорошо сыгранные команды профессионалов, которые косят все живое на высшей сложности). Обещают пройтись по классическим декорациям: болота, супермаркет, кладбище. Более того, часть миссий будет происходить *до* начала массовой эпидемии.

Уровень, продемонстрированный нам, оказался освещен полуденным солнцем. Первая объявленная кампания называется The Parish и происходит на юге Америки, в Новом Орлеане. Решение, как пишут в аналитической прессе, неоднозначное: при свете дня из Left 4 Dead 2 моментально улетучивается ее фирменная кинематографичность: длинные тени, опустевшие стоянки, автомобили с включенными фарами (машины, правда, остались, но свет фар моментально потерял весь театральный драматизм). На место всему этому приходит то, что некоторые называют словом «угар»: зомби сотнями бегут по залитым солнцем улицам, довольно нелепые выжившие, ряженные кто в белый костюм, а кто в яркую летнюю майку, отстреливаются, отступают назад, лупят прикладом, а затем и сковородой.

Холодное оружие — единственная серьезная переменная, которую Valve решились добавить в формулу баланса. Мы своими глазами видели обычную сковородку (убивает врагов с первого раза, при этом издавая характерный комический звук) и пожарный топор. Топор — это несколько минут простого человеческого счастья. Зомби разрубаются пополам, складываются, лишаются конечностей (появилась расчлененка) и разлетаются, как кегли. Обещают еще бензопилу, но ее пока никто не видел.

Из новых боссов пока был замечен только Charger — однорукая и ослабленная версия Танка, из обычных зомби — мертвяк, облаченный в костюм химзащиты. Valve утверждает, что даже простые любители человечьих мозгов теперь будут отличаться. Так, тот самый мужчина в костюме химзащиты отказывается воспламеняться при прямом попадании коктейля Молотова. Зато это с удовольствием делают простые зомби: в игре появились различные патроны для знакомого уже оружия. Есть, в частности, мечта детства — воспламеняющие пули, которые моментально превращают действие на экране в любительскую постановку «Божественной комедии».

■■■

Все это, безусловно, неприлично, нечистоплотно и просто неправильно. Но возмущаться по поводу решений Valve — это все равно что критиковать отдельные эпизоды из **Half-Life 2**: мало, коротко, дорого — хорошая тема для обсуждения, пока стоишь в очереди на кассу, сжимая диск в руках. ■

ЖДЕМ? Хамская попытка капитализировать успех первой части, которая наверняка закончится оглушительным успехом. Главное, что нужно знать по поводу Left 4 Dead 2, — будет бензопила.

Признайтесь, неужели вы не купите игру, где происходит такое?

Благодаря расчлененке Left 4 Dead 2 периодически выступает в жанре body horror: простреленные насквозь тела, зомби с торчащим в дыре позвоночником и так далее.

BIOSHOCK 2

2K Games/2K Marin, Digital Extremes

Шутер

Один из главных слухов по поводу **BioShock 2: Sea of Dreams** гласил, что вторая часть на самом деле будет приквелом к событиям оригинала. Как все мы знаем (см. нашу премьеру в «Игромании» №4/2009), это оказалось неправдой. Sea of Dreams — полноценный сиквел, действие которого происходит через десять лет после финала BioShock. Вы в роли первородного, не лишенного силы воли Большого Папочки пытаетесь спасти маленьких девочек от новой напасти: Большая Сестра похищает их из кроватей, тащит под воду, в Rapture, и там заставляет добывать адам. К этой информации нам по-прежнему нечего добавить.

Зато на E3 выяснилось, что приквел все-таки будет! Его роль исполняет... мультиплеер. Засадить своему знакомому любимым плазмидом под вожжи нам хотелось еще со времен первой части, но Кен Левайн предпочел сосредоточиться на сюжетной кампании. Многопользовательская часть Sea of Dreams называется **The Fall of Rapture** («Падение Rapture»), и ей занята отдельная студия — **Digital Extremes** (соавторы **Epic** по **Unreal Tournament** и мастера сочинять очень красивые, но невнятные шутеры: **Pariah**, **Dark Sector**). Digital Extremes недавно закончили PS3-версию BioShock, которой в **2K** остались настолько довольны, что доверили им спроектировать многопользовательскую составляющую Sea of Dreams.

По предварительным ощущениям, с мультиплеером в BioShock 2 все будет хорошо. The Fall of Rapture происходит за год до событий первой части и рассказывает (да-да, тут будет кое-какой сюжет) о том, как в городе началась гражданская война и как его обитатели, не снимая коктейльных платьев, превратились в опухших образин с пистолетами.

Вы — один из обитателей Rapture, и, как у любого гражданина подводного социума, у вас есть своя квартира. С камином, патефоном (откуда, конечно, похрустывает джаз) и гардеробом. А также — с батисферой (помните, вы поднимались на ней в самом начале первой части?), которая является дверью наружу. На улицах Rapture пока происходит классический дефматч: озверевшие, но еще не до конца потерявшие человеческий облик жители лупят друг в друга из револьверов, кольтов и обмениваются зарядами плазмидов. Так как The Fall of Rapture — приквел, все уровни переехали сюда из первой части с некоторыми изменениями планировки.

Многопользовательские схватки в Sea of Dreams — это BioShock, пришпоренный раза в два. Во-первых, можно одновременно пользоваться плазмидами и оружием, то есть палить с двух рук. Во-вторых, ева (что-то вроде патронов для вашей волшебной длани) пополняется автоматически, стоит подбежать к специальному автомату. В-третьих, плазмиды можно заряжать (зажав правую кнопку мыши), отчего они стреляют больнее. Взлом стационарных турелей и систем безопасности тоже никуда не делся, но был заметно упрощен: никаких мини-игр, конечно, нет — от вас требуется, опять же, зажать кнопку и дождаться, пока заполнится специальная шкала. Наконец, самое главное — на каждом уровне спрятан костюм Большого Папочки, который можно отыскать, надеть и превратиться в ходячий мясокомбинат (плазмиды при этом становятся недоступны).

■■■

BioShock-мультиплеер, при всех его очевидных достоинствах, стоял у нас далеко не на первом месте в списке ожиданий. До того момента, пока мы не увидели The Fall of Rapture вживую. Апгрейды (происходят между миссиями) за адам, плазмиды, возможность поджечь своего противника, послав в качестве дополнительного комплимента заряд крупной дроби, — оказалось, что неторопливая RPG-механика Кена Левайна вполне себе подходит для выяснения отношений. Так что встречаемся в Rapture. Не забудьте смокинг и бабочку! ■

ЖДЕМ? BioShock 2: The Fall of Rapture, многопользовательская составляющая Sea of Dreams, оказалась тем самым приквелом, слухи про который ходили еще до анонса.

На изображении: Олег Ставицкий и Александр Кузьменко отстаивают в честном бою 8 баллов для игры Ghostbusters. По ту сторону баррикад — Игорь Варнавский.

Технологически BioShock 2 практически не изменился, но картинка все еще держится молодцом.

JAMES CAMERON'S AVATAR

Ubisoft

Экшен

Киноблокбастеры не всегда были такими, как сегодня. В двухтысячных их основная культурная задача свелась к тому, чтобы потешить вашего внутреннего Конана-разрушителя (лучше всех маскировать трехчасовую пытку спецэффектами под сюжетное кино умеет Майкл Бэй — см. его недавних «Трансформеров: Месть падших»). Но так было не всегда. В семидесятых, восьмидесятых (и даже ранних девяностых) блокбастеры двигали вперед всю киноиндустрию.

Спецэффекты и хитрые операторские трюки изобретались прямо на съемочной площадке, с помощью проволоки, картона и головного мозга. Люди на ощупь определяли границы вкуса и восприятия зрителей. Так появились «Инопланетянин», «Челюсти», «Терминатор», «Чужие», «Бездна», «Правдивая ложь». Первые два поставил Стивен Спилберг, остальные — Джеймс Кэмерон. Кэмерон — третий, наряду со Спилбергом и Бэем, патриарх современного киноблокбастера. В 1995 году он придумал **Avatar** — эпическую научно-фантастическую притчу, которую планировал снимать с синтетическими 3D-актерами, без живых людей. В итоге проект дожидался необходимой технологии больше десяти лет — съемки начались в 2007 году, когда у Кэмерона наконец был готов инструментарий, разработанный вместе с питер-джексоновской **Weta Digital** (рисовали спецэффекты для «Властелина Колец» и «Кинг-Конга»).

Avatar — самый таинственный, амбициозный и дорогой (бюджет уже перевалил за $300 млн) кинопроект: Кэмерон, не стесняясь, говорит о том, что снимает новую веху в истории кино. Тех немногих счастливцев, которым недавно под подписку о невыезде показали пять минут фильма, из зала выносили без чувств. Придя в себя, они произнесли что-то вроде «технологический прорыв», после чего неизвестные в масках больно ударили их по голове и затолкали в желтый фургон.

«Игромания», которая вошла в немногочисленный список журналов, допущенных на E3 к просмотру одноименной игры, подверглась схожим репрессиям. На входе в зал изымалось все: блокнот, мобильный телефон и разве что не головной мозг. Оставить просили только глаза, на них тут же предлагалось надеть стереоочки — как и фильм, игра создается с использованием стереоскопического 3D. Нам Avatar демонстрировался на 130-дюймовом прототипе нового стереотелевизора Panasonic. Но обладателям обычных мониторов беспокоиться не стоит — стереоизображение тут используется исключительно в декоративных и изобразительных целях.

А вот играть, по предварительным ощущениям, предстоит в технологически продвинутый вариант **Lost Planet 2**. История колонизации хищным человечеством небольшой, но невероятно красивой планеты Пандора, где живут двухметровые фиолетовые существа Нави, перемолота в хороший, качественный экшен от третьего лица. По фантастически красивым джунглям несутся земляне, закованные в традиционную sci-fi-броню, поливают свинцом инопланетную флору и фауну и периодически седлают управляемую технику. Джунгли больше всего напоминают ГМО-шутер **Evolva**: ядовитые цвета (самый популярный — фиолетовый) с приветом из девяностых, буйная растительность, светящиеся коконы, ночная иллюминация.

Зато в какой-то момент игра предложит сделать выбор, и у нас появится возможность занять сторону Нави. С ними интересней: они летают на гигантских птицах, больно бьют и обладают внушительным баскетбольным ростом. Презентация предательским образом закончилась в тот момент, когда наш герой оседлал какого-то фиолетового птеродактиля и взялся с его помощью кромсать бронированный истребитель землян.

■ ■ ■

Мы ни в коем случае не хотим сказать, что Avatar выглядит плохо, — отнюдь! Но от игры по самому многообещающему блокбастеру этого года невольно ожидаешь каких-то свершений. Что на самом деле выйдет у **Ubisoft**, станет ясно уже в этом декабре. ■

ЖДЕМ? Невероятно амбициозная игра по одноименному кинофильму Джеймса Кэмерона. На деле — хороший, крепкий шутер в инопланетных джунглях.

Широкоэкранный Avatar все-таки не обошелся без живых актеров: он на 40% состоит из съемок людей и на 60% — из компьютерной графики.

Полеты — пожалуй, самое интересное, что есть в игре. Пикировать на землян и отрывать лопасти их вертолетам — такую механику сложно испортить.

Автогонки

BLUR
Activision Blizzard

Кто бы мог подумать, что идеальную автогонку про то, как плавится металл, будут финансировать лучшие друзья Микки-Мауса, **Disney Interactive**. Удивительно писать об этом, но в лобовом столкновении **Blur**, новая игра **Bizarre Creations** (**Project Gotham Racing**), без боя проигрывает **Split/Second** (см. текст о ней в нынешнем путеводителе по E3). Но это в лобовом. На самом деле Blur и Split/Second все-таки несутся не навстречу, а скорее параллельно друг другу. Если Black Rock Studios явно рассчитывают на людей, которых автомобили интересуют исключительно в горящем виде, то Bizarre Creations обращаются к тем, кто с пиететом относится к спортивным машинам, смотрит телепередачу Top Gear и притормаживает на улице при виде новой BMW, но при этом совсем не против жахнуть по ней гигантским электрическим лучом. Blur — как раз про это.

Bizarre Creations по-прежнему пытаются скрестить различные жанры с динамикой и устройством «Соника-суперъежика». Год назад они сделали **The Club**, где вы штормовым ветром неслись через орды врагов, составляя комбо из хедшотов. Blur — почти то же самое, но на колесах. На первый взгляд это привычная аркадная автогонка с лицензированными машинами: BMW, Porsche и прочие «мазды» носятся по закольцованным трассам, соревнуясь за место в заезде. Фокус в том, что по трассам разбросаны бонусы: электрические заряды, тесла-пушки и самонаводящиеся ракеты. Их, разумеется, надо подбирать и активировать. Собственно, все. Но есть нюансы.

Во-первых, по простоте применения бонусов Blur вплотную приближается не к «Сонику-суперъежику», а скорее к **Mario Kart**: наводиться и по большому счету думать не надо — вы просто давите на кнопку, а игра сама решает, кому послать оздоровительный заряд в 220 вольт. Во-вторых, бонусы можно комбинировать. Всего с собой дозволено возить до трех трюков, но, быстро нажав на кнопку активации сразу три раза, вы обрушиваете на врагов особо мощный удар. Если учесть, что бонусов на трассе — несколько десятков и почти все они сочетаются друг с другом по-разному, то открывается простор для занимательных экспериментов.

Это такой покер на колесах: одни удары нейтрализуют другие, но у врага в запасе вполне может оказаться нитроускорение или еще какая-нибудь дрянь. Есть, правда, хитрость: бонусы можно блокировать. Буквально за долю секунды до того, как на вас обрушится молния, игра предупреждает об этом и предлагает нажать на нужные кнопки. Если успеете (а сделать это действительно сложно), вокруг машины образуется защитное поле.

Наконец, в-третьих, все это происходит очень быстро, со скоростью упомянутой уже аркады про синего ежа: машины нарезают круги, обмениваются зарядами, взрываются, чинятся (в Blur действует система разрушения), пролетая специальные пит-стопы, и приходят к финишу в течение нескольких минут.

■■■

В Blur все подчинено скорости: автомобили, кажется, в состоянии вписаться в поворот без посторонней помощи, плотно сидят на дороге и ждут от вас разве что газа. Следующим логичным шагом кажется включение в подобные игры автопилота — чтобы не отвлекаться. Все, что должно волновать игрока, — какие бонусы находятся в рукаве у него и его противников.

Больше всего в этой истории поражает то, как сильно игра напоминает отечественную «**Death Track: Возрождение**»: тот же блюр, тот же дизайн бонусов, задействована та же группа рецепторов. Разница в том, что у **SkyFallen** по разрушенным городам катались безымянные бруски мыла, а тут — продукция элитного автопрома. Как выяснилось в ходе нашего получасового общения с Blur, жарить электричеством настоящие BMW все-таки бесконечно приятней. ■

ЖДЕМ? Свежее прочтение Deathtrack: автогонка, в которой BMW и Porsche могут обменяться электромолниями.

Интересно, как относятся известные производители автомобилей к тому, что их продукцию в Blur не просто ломают, а жарят током и подрывают на минах?

Не верьте скриншотам: несмотря на название, выглядит игра вполне четко, титульного блюра не так и много.

дата выхода
2010

ALAN WAKE

Microsoft Game Studios/Remedy

Экшен

За свою четырнадцатилетнюю историю финны из **Remedy** сделали всего три игры: скромную top-down-автогонку **Death Rally** в 1996-м, **Max Payne** в 2001-м и **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** в 2003-м. На вопрос, почему они работают *так медленно*, есть много вариантов ответа. Если отбросить неуместные предположения о национальном характере, то единственный способ выяснить это — обратиться к их творчеству. А там происходят удивительные вещи: сценарист всех без исключения игр Remedy, Сэм Лэйк (он же — Сами Ярви), без зазрения совести пишет своих героев с себя самого. Лэйк не только придумал смурного, одетого в кожаный плащ и гавайскую рубашку Макса Пейна, но и одолжил ему свою внешность (ко второй части Remedy все-таки наняли профессионального актера).

Возмужав и став уважаемым автором, Лэйк придумал Алана Уэйка — писателя, переживающего творческий кризис. **Alan Wake**, четвертая игра Remedy, которую они делают вот уже шесть лет, по словам финнов, вдохновлена творчеством Стивена Кинга. Кинг — бывший наркоман, алкоголик, один из самых талантливых и плодотворных писателей XX-XXI века — регулярно сочиняет книги про себя самого — автора, который не в состоянии написать ни строчки. То, что мы увидели на E3 2009, лишь подтверждает догадку: Alan Wake — потрясающая, мрачная, красивая и дико интересная автобиография человека, который создал Макса Пейна. И от этого делается еще страшнее.

Темная половина

Алан Уэйк — писатель, переживающий то, что в английском языке называется «writer's block». Вот уже несколько лет у него не получается придумать ни одного предложения. В поисках вдохновения и уединения Уэйк с женой приезжает в небольшой город с драматическим названием Прайд-Фоллз (Pride Falls), который оказывается натуральным линчевским Твин-Пиксом: от силы тысяча человек по прописке, вокруг — густой лес, водопады и подозрительно красивый закат. И тут же, конечно, начинает происходить *странное*.

Сначала неизвестные люди похищают супругу Алана, а затем голосом Дарта Вейдера по телефону требуют от Уэйка его последний роман. Проблема в том, что он совершенно не помнит, как писал его, зато регулярно находит в Прайд-Фоллзе страницы произведения, в котором явно узнает свой почерк. Дополнительное неудобство создает тот факт, что все, описанное на найденных страницах, имеет обыкновение сбываться в течение следующих минут.

Это — общеизвестная завязка Alan Wake, которую Remedy в разных формулировках произносят последние несколько лет на различных мероприятиях. За прошедшие годы они показывали нам потрясающие за-

Когда стемнеет, вот этот безобидный экскаватор, хищно лязгая ковшом, будет гоняться за Аланом между поленницами.

Фонарик, кстати, можно апгрейдить. Получится ли прикрутить к нему автомобильную фару, Remedy не уточняют.

INDIECADE
The International Festivals of Independent Games

каты и рассветы, хвалились своей новой технологией (до того, как игру взялась финансировать **Microsoft**, она долгое время демонстрировалась на стенде компании **ATI**), говорили про то, что у них тут психологический триллер. В общем, делали все что угодно, но игру не показывали. Так было ровно до E3 2009, где, наконец, стало ясно, как Alan Wake будет играться. Короткий ответ на этот вопрос звучит так: невероятно круто.

Мешок с костями

Забудьте все, что Remedy вещали до этого про психологический триллер и драму. И то и другое тут есть, но управляется и ощущается Alan Wake как умный, невероятно красивый и фантастически продуманный экшен. Финны лучше всех в мире умеют делать так, чтобы каждая сцена превращалась в поэтический киноэтюд. Max Payne был затяжной песнью во славу науке баллистике. Alan Wake целиком посвящен свету. Вокруг простого луча света здесь вращается больше идей, чем вокруг некоторых игр целиком.

Экшен выглядит следующим образом: любому врагу, на манер сотрудника милиции, надлежит посветить в лицо фонариком, после чего тот из полупрозрачного сгустка черной энергии превратится в осязаемого человека из плоти и крови. И уже потом его можно с чистой совестью застрелить. Враждебно настроенные селяне (кто они и что им нужно, Remedy по-прежнему не уточняют) нападают кучно, седлают машины и трактора, валят из черного леса. Сделав двусложный (посветить-застрелить) экшен и завязав его на свете, финны вот уже второй раз в жизни поставили жанр с ног на голову.

Грустно взглянув на пустой барабан, Алан сломя голову бросается к ржавому генератору в лесу и, спиной чувствуя приближение воинствующих ценителей его таланта, начинает дергать рычаг. Включается простейшая QTE-игра (нажми нужную кнопку вовремя), генератор дает одну осечку, вторую, кто-то заносит полупрозрачный черный топор над Аланової макушкой, как вдруг генератор прокашливается, заводится и прямо над головой писателя загорается яркий ночной фонарь. Враги с потусторонним воем рассасываются в воздухе.

Найти хорошо освещенную площадь — значит оказаться на какое-то время в безопасности. Alan Wake — не sandbox-экшен, и все сравнения с **GTA**, которые Лэйк проводил несколько лет назад на E3 2005, — это, конечно, ерунда. Но в вашем распоряжении действительно находится внушительная территория, в рамках которой есть чем заняться: можно вступить с врагами в открытый бой, можно попробовать завести генератор, можно броситься куда-нибудь, где посветлее (Remedy отдельно подчеркивают, что в игре вообще не будет дозагрузок). Сюжетная дорожка, судя по всему, одна, так что импровизировать можно в строго заданных рамках.

Поэтому, переведя дух, Алан снова бросается в темноту. На этот раз — к своей машине. Впереди виднеются силуэты врагов, и их явно слишком много, чтобы справиться с ними в честном бою. И тут происходит кое-что необычное: писатель извлекает из-за пазухи сигнальную шашку, поднимает ее над головой, дергает за кольцо, и время замирает.

Рапид, slo-mo, bullet time — слова, которые вошли в наш профессиональный лексикон благодаря Max Payne, никуда не делись. В Alan Wake время по-прежнему можно заставить идти в десять раз медленней, но *как* это сделано — такого мы еще не видели. Алан, подняв над головой горящую красным огнем шашку, медленно, нарочито спокойно ступает среди застывших черных фигур. Искры, длинные тени, игра света через кроны деревьев — такого рапида мы еще не видели.

Remedy не зря показывали свою игру на стенде ATI: так со светом не работает ни одна другая игра во вселенной. Динамические закаты, рассветы, тени — все это меняется в игре на ваших глазах и самым непосредственным образом влияет на геймплей. Последний раз так радоваться случайному пучку света или шарахаться от неудачной тени (только с точностью до наоборот) нам приходилось в **Thief 3: Deadly Shadows**.

Алан в темноте

Когда Алан наконец добирается до машины, игра преподносит еще один сюрприз: никакой кат-сцены не включается, герой чиркает зажиганием, камера отодвигается назад, и мы едем, убивая врагов фарами, по ночной лесной дороге к огромному мистическому маяку. Машина медленно тормозит, свет в маяке театрально гаснет, и писатель понимает, что он — в западне. На экран медленно выплывает привычная по телесериалам надпись «To Be Continued». Совершенно верно, игра разбита на несколько эпизодов, с обязательным «Previously on Alan Wake» в начале каждой серии.

Для тех, кто за все время еще не уловил очевидного сходства: Remedy делают свой, правильный **Alone in the Dark**. Отрицать бесполезно: свет как основополагающий геймплейный элемен, езда на машинах, сериальная структура. И это прекрасно. У французов из **Eden Games** был сонм идей, но не было ни денег, ни опыта, ни прилежания **Remedy**. У финнов есть все это плюс еще кое-что. У них есть Сэм Лэйк. ■

ЖДЕМ? Первая за шесть лет игра авторов Max Payne: вдохновленный Стивеном Кингом экшен-хоррор, который играется как правильный Alone in the Dark.

Этот скриншот сами авторы проименовали следующим образом: «Алан в отчаянии». Так, в общем, можно было назвать всю игру.

Некоторые жители Прайд-Фоллза относятся к Алану доброжелательно. Это — офис одного из них; несчастного авторы благоразумно оставили за кадром.

ALIENS VS. PREDATOR

Sega/Rebellion

Шутер

Давайте все-таки скажем это вслух: лучше бы третью часть **Aliens vs. Predator** делали **Monolith**. Несмотря на то, что показать одну и ту же ситуацию глазами Чужого, Хищника и колониального пехотинца первыми придумали англичане из **Rebellion**, в наших сердцах особое место отведено именно **Aliens vs. Predator 2**. Той самой, где кампания за Чужого начиналась с мучительного рождения: нужно было прогрызть себе через грудную клетку путь наружу.

Плохая новость состоит в том, что третью игру серии снова делают Rebellion. Хорошая — они явно понимают, что вторая часть была круче. И поэтому создают фактически ремейк с помощью новой, выдающейся технологии. То есть сюжет, конечно, свежий (спустя тридцать лет после событий «Чужого 3» на колонизованной человечеством планете обнаруживается пирамида, в которой Хищники разводили Чужих для охоты), но темп, постановка и приемы явно позаимствованы у Monolith.

Особенно хорошо это видно на примере кампании за colonial marines, которую на E3 показывали впервые в мире. Сжимая в руках классические кинопушки (Rebellion очень гордятся тем, что они несколько усовершенствовали внешний вид и дизайн киноружия — прошло все-таки тридцать лет), пехотинцы бредут по изъеденным кислотой коридорам, слушают нервный писк сенсора движения и вздрагивают от каждой моргающей лампы. *Что-то* деловито утягивает человеческий труп в отверстие на потолке, раздвижные двери картинно заедают и искрят. Как будто и не было этих восьми лет с момента выхода второй части.

Единственный сюрприз — AI Чужих. Пока те, как тараканы, расползлись по потолку под истерический писк сенсора, все присутствующие в зале сохраняли буддистское спокойствие — мы уже играли в эту игру, только графика была похуже. А вот когда Чужие, попав в луч подствольного фонаря, бросились врассыпную и спрятались между балок на потолке, журналисты заметно оживились.

«Это был вовсе не скрипт!» — спешат заверить разработчики. Чужие прекрасно понимают, что на свету они превращаются в крупную хитиновую цель, поэтому стараются избегать освещенных областей, включая те, что создал игрок (бросив, например, световую шашку). От этого игра перестает напоминать заскриптованный киноаттракцион имени Джеймса Кэмерона и превращается в довольно непредсказуемый экшен: Чужие с характерным шипением бросаются в тень, выныривают у вас из-за спины и не забывают на прощание обдать кислотой — по экрану в такие минуты бегут выразительные помехи.

Кампанию за Чужих Rebellion не показывают, зато делятся новыми подробностями относительно Хищника. Учитывая, что межгалактический собиратель черепов полагается в основном на стелс, его главным врагом является тот самый сенсор движения. На этот случай у Хищника припасен хитрый бинокль, благодаря которому можно детально разглядеть людей и определить, кто из них вооружен детектором. Более того, с помощью все того же бинокля можно записать человеческие разговоры, а затем прокрутить их, заманив таким образом людей в ловушку. И снова — насквозь линейный шутер интересно играется благодаря AI.

■■■

Стремление Rebellion доказать, что они тоже умеют делать качественные постановочные шутеры, в общем, понятно: они много говорят про возвращение франчайза домой, про то, что AvP — их лучшая и любимая работа. Про свой другой проект, **Rogue Warrior**, англичане, к счастью, помалкивают. Вот кого действительно хотелось бы заманить в голосовую ловушку, поймать и с видимым удовольствием открутить голову. ■

ЖДЕМ? Aliens vs. Predator 2 на современном движке и с хитрым AI. Большего и не надо.

Не верьте этому кадру — настоящий Хищник никогда не позволит себе открытой конфронтации с людьми.

Sega заодно определилась со своими планами относительно лицензии — Aliens: Colonial Marines выйдет после AvP (т.е., скорее, в 2011-м), Aliens RPG не выйдет вовсе.

BRINK

Bethesda Softworks/Splash Damage

Шутер

Компания **Splash Damage** за все семь лет своего существования не делала ничего, кроме сериала **Enemy Territory** (хотя назвать сериалом две игры, одна из которых по какому-то недоразумению имела в названии магическое слово **Quake**, а вторая была бесплатным скачиваемым аддоном для **Return to Castle Wolfenstein**, язык не поворачивается). Отработав барщину на чужих брендах, студия наконец-то начала игру в собственной вселенной — **Brink**.

По сюжету на дворе у нас что-то похожее на постапокалиптическое будущее из кинофильма «Водный мир» с Кевином Костнером. Арктические льды растаяли, уровень Мирового океана поднялся до каких-то беспредельных высот, и теперь на всей Земле нет ничего, кроме одного огромного океана. Спастись, как и положено в таких случаях, удалось лишь горстке людей, которые успели купить билеты на борт последнего оплота человечества — гигантского корабля с говорящим именем «Ковчег».

С годами на «Ковчеге» сложилось что-то напоминающее организованное человеческое общество; по сути, корабль превратился в гигантский плавучий мегаполис со всеми свойственными мегаполисам явлениями. Так, в противовес официальным властям особо радикальная группа граждан создала «Движение освобождения» с не очень ясными целями, но вполне конкретными средствами: терактами, вооруженными налетами, захватами заложников.

В Brink мы можем быть как на стороне закона и играть за одного из бойцов местного элитного спецназа, так и попытаться выступить за повстанцев и понять наконец-то их мотивы. По механике Brink — это такой сложный шутер-гибрид, который вроде бы работает по всем правилам командных экшенов типа **Team Fortress**, но вместе с этим обладает связным сюжетом, скриптовыми сценками и даже признаками какого-никакого эпика.

С одной стороны, куда тут ни посмотри, все как сейчас модно: бой идет между командами 8 на 8 человек, перед началом сражения можно выбрать класс бойца («разведчик», «инженер», «тот парень с ракетницей» — ну, вы понимаете), а количество режимов игры включает все статистически вероятные вариации мультиплеерных развлечений — тут и командный дефматч, и прохождение сюжетной кампании игры против ботов, прохождение той же кампании, но уже против команды живых людей.

С другой стороны, все командные арены грамотно объединены единым сюжетом и устройством мира (дело все-таки происходит на одном, пусть и очень большом корабле), все персонажи в противоборствующих командах предельно персонифицированы, наделены характерами, озвучены и привлечены к участию в скриптовых сценах…

■■■

…но что со всем этим делать и как в целом строить свои отношения с Brink, пока не очень понятно. Вроде как игра не лишена интересных идей: тут есть и последний писк моды — паркур от первого лица (конечно, не **Mirror's Edge**, но прыгать и цепляться придется часто), и интересное взаимодействие между различными классами персонажей (один держит дверь электрощитовой, второй в это время копается внутри с гаечным ключом, а третий всех прикрывает и отстреливается), и оригинальный, в принципе, сеттинг.

Но во всем этом видно, что Brink, при всем желании, не шутер первого эшелона. Честно сказать, после всего, что мы увидели и услышали на E3, складывается четкое ощущение, будто Splash Damage нарочно усложняют игру деталями и выкатывают навороченный факт-лист для того, чтобы отвлечь от одного простого факта: Brink — это все-таки не новый **Gears of War**, и даже не **Team Fortress**, а так, что-то посередине. ■

ЖДЕМ? Наполовину онлайновый, наполовину сюжетно-скриптовый шутер-гибрид про то, как после нового Великого Потопа люди построили Ковчег 2.0 и устроили на нем «контерстрайк».

По большому счету весь паркур в Brink сводится к тому, что иногда можно вот так эффектно сигануть через перила.

Редкое для постапокалиптических шутеров солнце и яркая цветовая гамма никак не оправдывают трехлетней давности графику.

дата выхода
2010

HOMEFRONT

THQ/Kaos Studios

Шутер

Ньюйоркцы из **Kaos Studios** сочинили хороший, старомодный многопользовательский шутер **Frontlines: Fuel of War**, кажется, с единственной целью — вставить туда радиоуправляемые дроны. Этой игре можно было простить все на свете в те минуты, когда вы, спрятавшись от обычной мультиплеер-суеты в каком-нибудь подвале, выкатывали оттуда смешной бронетранспортер размером с детскую игрушку и, ворочая джойстиком, катили его под ноги врагам, где он совсем не по-игрушечному детонировал.

В качестве формального повода для того, чтобы подержать в руках достижения американской военной промышленности, Kaos придумали новый шутер. На этот раз — сюжетный, однопользовательский (хотя мультиплеер, разумеется, будет). Знакомьтесь — **Homefront**.

На дворе, как обычно, недалекое будущее (2027 год), бушует энергетический кризис, Америка не просто лежит в руинах, она оккупирована Северной Кореей. Kaos заботливо ведут нас через лагерь повстанцев, который являет собой зеленую мечту любого экологического активиста: ветряные мельницы, солнечные батареи, дождевая вода, теплицы. Видимо, чтобы начать все-таки думать о планете, человечеству необходимо будет оказаться под северокорейским гнетом и лишиться нефти с газом.

Homefront целиком проходит на территории США: бой начинается в деревнях и заканчивается в Сан-Франциско (самый экологически сознательный город страны). Как и в случае с Frontlines, сам по себе экшен не заставляет вас забыть обо всем на свете: идет качественный шутер от первого лица на движке **Unreal Tournament 3**. Декорации послушно разваливаются в строго отведенных дизайнерами местах, солнце приятно бликует через прицел, модели солдат красивые, пиротехника впечатляющая — мало ли мы такого видели? Когда очередной бронетранспортер проломил стену и припарковался на кухне рядом с главным героем, мы и ухом не повели. А вот когда герой приладил к своему автомату специальный целеуказатель, и под нашим чутким контролем этот самый бронетранспортер отправился на выход, сминая легковые машины, рассаду рукколы и чьи-то сохнущие на веревки трусы — это уже стало интересно.

Арсенал Homefront почти полностью составлен из рассекреченных военных прототипов: непилотируемая техника (тот самый бронетранспортер), дроны и прочие милитари-игрушки — главная причина, почему мы с вами обязательно должны дождаться эту игру.

Есть, правда, еще кое-что. Kaos придумали для Homefront технологию Drama Engine, благодаря которой вы всегда находитесь в эпицентре событий. Drama Engine — это, видимо, будущее скриптовых шутеров: с какой бы стороны вы ни подошли к сцене, скрипты всегда будут направлены в вашу сторону. В качестве примера нам демонстрируется простейшая сцена, в которой перевернувшийся корейский джип, высекая искры, несется колесами вверх прямо на нас. «Если вы встанете на другой конец улицы, игра поймет это и перестроит сценарий соответствующим образом. У нас вы никогда не прозеваете интересные события, случайно повернувшись в другую сторону», — обещают Kaos.

■■■

Сценарий Homefront написал оружейный коллекционер и большой талант Джон Милиус. Пресс-релиз заботливо подсказывает нам, что Милиус — один из авторов сценария «Апокалипсиса сегодня». Но гораздо интересней другой факт его биографии — он написал и снял «Конана-варвара» с Арнольдом Шварценеггером. После этого никаких сомнений не остается: Homefront вряд ли окажется патриотической зарисовкой про борьбу с корейскими интервентами. Это в первую очередь будет игра про огонь и бронетранспортеры. Мы такой расстановке приоритетов исключительно рады. ■

ЖДЕМ? Линейный шутер про борьбу слабой Америки с сильной Северной Кореей. С дистанционно управляемыми бронетранспортерами и экспериментальными военными прототипами оружия.

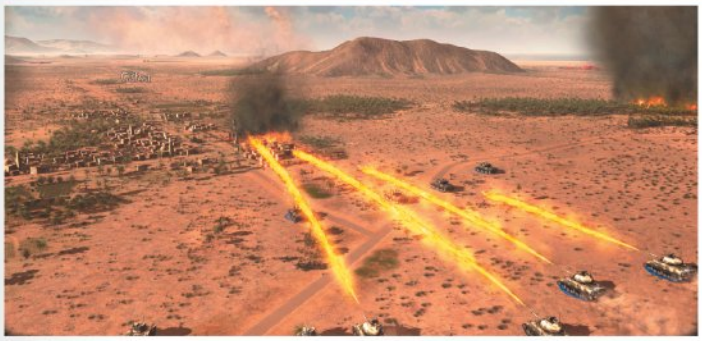
Вот этот самый бронетранспортер окажется под нашим управлением. Правда, дистанционным.

Враги тут так картинно вылетают из проемов и взрывов, как будто их этому учили всю жизнь.

R.U.S.E.

Ubisoft/Eugen Systems

Стратегия



Ввиду какого-то фантасмагорического стечения обстоятельств в этом году на E3 было показано всего две стратегии: **Supreme Commander 2**, а также Supreme Commander, каким он должен был быть с самого начала. То есть **R.U.S.E.** Краткий брифинг по поводу новой стратегии от **Ubisoft** мы уже проводили: вдохновленная покером RTS, в которой нужно обманывать противника, вводя его в заблуждение различными спецприемами (фальшивые танки и т.д.).

R.U.S.E. демонстрировалась на E3 при помощи огромного сенсорного стола (см. его в рекламном ролике), и это действительно очень напоминает войну будущего, даром что дело происходит во время WW2: главнокомандующий попеременно скачет от максимального зума к стратегической карте, легким касанием посылает на врага орды танков — в общем, чувствует себя как минимум фельдмаршалом Жуковым.

Но большинство из нас, конечно, будут играть мышью или геймпадом, так что мы специально отправились смотреть расширенную презентацию на обычном телевизоре и хотим заверить — без футуристического стола все тоже прекрасно.

R.U.S.E. — это Supreme Commander + варгейм + покер. Все — в реальном времени. Смысл в следующем: перед началом партии вы набираете себе в колоду карты (мы называем их так для удобства, Ubisoft зовут их «обманками», но на самом деле это обычные супердары). Всего в руке может быть до 10 карт, но есть тонкость — игровая площадь побита на сектора, а каждый конкретный сектор выдерживает уже не больше четырех «обманок». Кроме упомянутых уже фальшивых юнитов, есть еще, например, «радиомолчание» (враг перестает видеть все ваши перемещения в регионе) или «расшифровка» (показывает все приказы противника в данной области). Кроме юнитов и карт, имеется и база, причем не простая. Все здания должны быть связаны торговыми путями, по которым поступают подкрепления. Дороги можно перехватывать и отбивать, и это очень важная часть местной стратегии.

И, наконец, масштаб. Карты R.U.S.E. вмещают миллионы полигонов, размах соответствующий — вы контролируете не битву, а целый фронт: настоящая война ведется на уровне фишек, в которые превращаются юниты, как только вы отодвинетесь от них достаточно далеко. Если поднять камеру совсем высоко, выяснится, что главный герой находится в командной комнате — вокруг, натурально, ходят трехмерные генералы и что-то обсуждают, склонившись вместе с вами над картой военных действий.

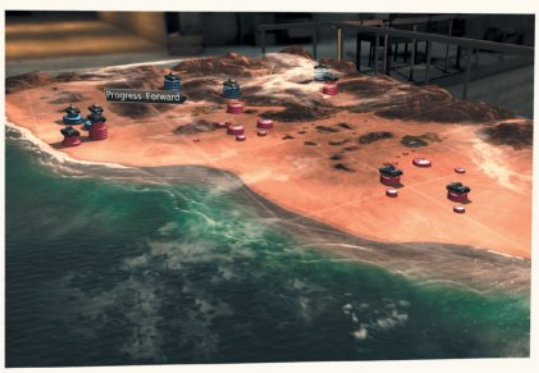
Но на подобное пижонство категорически некогда обращать внимание — в R.U.S.E. очень простая, но эффективная боевая механика. Все юниты условно разделены на три типа — сильные, средние и тяжелые. Так что, вместо того чтобы мучиться с классической баланс-формулой «камень-ножницы-бумага», вы сразу понимаете, получится у вас побить тот или иной отряд или нет. Каждый раз, когда курсор наводится на вражескую боевую единицу, игра услужливо подсказывает: тяжелый юнит, ваши силы явно уступают ему. Также как и в картах, вы в курсе, что король, например, бьет даму. Понятно, почему авторам понадобились такие условности, иначе за всем этим муравейником не уследить.

■■■

С покером и карточными играми R.U.S.E. роднит не только рука из десяти «обманок», но и сам принцип балансировки: простая иерархия между игровыми единицами, но бесконечная стратегическая глубина.

Eugen Systems очень правильно применяют на практике заветы **Massive Entertainment** (которые, кстати, тоже отныне не принадлежат Ubisoft), простота у них вовсе не равна примитивности. R.U.S.E. — это **World in Conflict**, в которой камера может подняться в верхние слои атмосферы. А там — еще десять таких же миссий, орда деревянных танков по правому флангу и отчаянный генеральский мат. ■

ЖДЕМ? Supreme Commander, каким он должен был быть. Масштабнейшая стратегия в реальном времени, где врагу можно подсунуть взвод деревянных танков.



Максимально возможное отдаление. Обратите внимание на лестницу на заднем плане: по ней регулярно кто-нибудь прохаживается с папкой документов под мышкой.

На крупных планах R.U.S.E., конечно, проигрывает World in Conflict, но здесь у вас вряд ли будет время любоваться такими ракурсами.

дата выхода
2010

SUPREME COMMANDER 2

Square Enix/Gas Powered Games

Стратегия

На единственном имеющемся в природе скриншоте Supreme Commander 2, к сожалению, выглядит гораздо хуже, чем в реальной жизни.

ЖДЕМ? Продолжение самой масштабной и амбициозной RTS от Криса Тейлора, созданное под сильным впечатлением от собственного же Demigod и на деньги авторов Final Fantasy.

Как так случилось, что у японской компании **Square Enix**, до этого двадцать лет подряд выпускающей игры под названием **Final Fantasy** (и еще бесчисленное число чуть менее известных сериалов в кавайном жанре jRPG), вдруг проснулась странная любовь к классическим писишным стратегиям — большая загадка для антропологов и индустриальных аналитиков. Три месяца назад мы писали, что в активах компании неожиданно для всех всплыл исторически-серьезный **Order of War** от белорусов из **Wargaming.net**, а теперь вот последние новости с E3 — японцы неожиданно для всех подписались на издание сиквела к культовой в узких кругах RTS **Supreme Commander** от старого друга «Игромании» Криса Тейлора (см. большой материал о нем и его играх в июньском номере).

Supreme Commander 2 — сиквел самой масштабной стратегии Тейлора, причем масштабной в прямом смысле слова. Это была в своем роде уникальная RTS, где тактика превращалась в стратегию в режиме реального времени: при максимальном увеличении вы наблюдали, как гигантские человекоподобные роботы обмениваются залпами ракет и жарят друг друга лазерами, а при минимальном — поле боя превращалось в схематичную карту с расчерченными квадратами, условными обозначениями и флажками-юнитами.

Вторая часть сменила технологию (теперь за всю графику отвечает весьма качественный движок от предыдущей игры Тейлора — **Demigod**) и здорово добавила в деталях, так что теперь увеличение масштаба действия происходит еще более плавно, и, даже задрав игровую камеру к облакам, вы все равно сможете легко отличить нужные типы юнитов.

Что касается геймплея, то и здесь чувствуется сильное влияние Demigod. Ресурсов для добычи по-прежнему только два, но зато за убийство вражеских юнитов теперь начисляется опыт, который прямо на месте можно потратить на исследование новых технологий и апгрейдов. Таким образом, и без того динамичный Supreme Commander стал просто реактивным: постоянные локальные перестрелки и рейды «за экспой» значительно ускоряют темп игры.

Противоборствующих фракций по-прежнему три — Cybrans, Aeon и UEF, причем в сиквеле их обещают сделать еще более непохожими. Aeon ради этих целей даже переименовали в The Illuminate и снабдили армией органических юнитов — похожих на носорогов танков и насекомоподобных истребителей. Вообще, стиль и арт-дирекшен в Supreme Commander 2 гораздо живее и интереснее, чем в первой части. Особенно Тейлор гордится дизайном уровней — на E3 он показывал карту, на которой не было ничего, кроме двух гигантских платформ, укрепленных в скале: по мере артобстрела металл плавился, от платформ откалывались целые куски арматуры и с красивыми спецэффектами падали куда-то в пустоту.

Наконец, не в последнюю очередь оригинальный Supreme Commander любили за очень неглупый искусственный интеллект, который во второй части обещает поумнеть еще сильнее. По ходу событий AI собирается тщательно анализировать все свои действия, и, например, если вы в какой-то момент построите непробиваемую линию морской обороны, он попробует сменить тактику и напасть с воздуха.

■■■

Вторая часть Supreme Commander задумана как глобальная работа над ошибками. Буквально все, что раздражало в оригинале, уже стоит в очереди на замену: массивные сражения с участием сотен танков обещают стать более тактичными благодаря каким-то хитрым алгоритмам поиска пути и взаимодействия юнитов внутри больших отрядов, движок оптимизируется («чтобы игра нормально работала на машинах трехлетней давности»), акцент же делается на быстрые, стремительные маневры, а не на длительное, изнуряющее противостояние. Пока звучит все очень хорошо — и мы, как обычно, уже нетерпеливо ждем деталей и подробностей. ■

SPLIT/SECOND

Disney Interactive/Black Rock Studios

Автогонки

Самое приятное, что может произойти на любом смотре достижений игрозаводчиков мира, — это сюрприз, персональное открытие. Когда вы плететесь на очередную встречу, зажав фигу в кармане, а выходите оттуда на руках, гопаком, вприсядку, чуть ли не на цирковом колесе — от восторга. «Новая игра от авторов великолепной **Pure**» — это не то чтобы какая-то гиблая характеристика, наоборот. Но с ней все было понятно: наверняка покажут красивую, драйвовую гонку, мало ли мы таких видели. Не тут-то было!

Англичане из **Black Rock Studios** последовательно разрушают жанр, разбирают его на части, а потом собирают заново, переставляя детали неожиданным образом. Это деконструкция рейсинга, фактически насмешка над ним, игра из любимой категории «гонка для тех, кто не любит гонки».

Базовую информацию мы уже сообщали ранее (см. «Игроманию» №4/2009): **Split/Second** целиком посвящена искусству взрыва. Набирая специальный ресурс, вы получаете возможность активировать различные триггеры на уровне: взорвать бочки с горючим, обрушить мост и так далее. Враги занимаются тем же самым, все обставлено в виде телевизионного шоу, задача — не столько прийти первым, сколько устроить представление. Все, в общем, понятно.

Но *ничто* не может подготовить вас к тому, что творится в Split/Second в первые же секунды заезда. Машины рвутся с места, буднично бодаются на повороте, влетают в какой-то неприметный тоннель, и тут где-то справа раздается первый взрыв. Периферийным зрением вы успеваете заметить, что ухнуло на автостоянке: перед носом пролетает объятая пламенем машина и уносит одного из соперников в неизвестном направлении. Горящий остов выбрасывает на проезжую часть, вы дергаете руль вправо, над головой свистит горящий джип.

Дальше — больше. Кто-то активирует подрыв огромной коммуникационной башни (дело происходит в аэропорту), и она с грохотом валится прямо на дорогу. Через секунду вы уже несетесь мимо горящих самолетов, через две — обнаруживаете, что ваша персональная шкала заполнена до отказа (как и в Pure, тут можно либо исполнить простейший трюк, либо дождаться, пока наберется энергии для особо сложного взрыва), и давите на кнопку (о том, когда это делать, заботливо подсказывают выскакивающие тут и там иконки). Земля содрогается, и дорога вместе с машинами, обломками и прочей утварью проседает на несколько метров вниз: открывается альтернативный проход. Те, кто не был морально готов к такому повороту событий, теряют управление и выбывают из строя. Я финиширую первым.

За закрытыми дверями Black Rock Studios показывают уровень в порту, и это еще круче: взрыв выбрасывает огромные транспортные корабли прямо на трассу, кто-то прошибает заграждение, машины несутся по палубе корабля, следующий взрыв сносит спасательные шлюпки… Кинорежиссеру Майклу Бэю остается лишь тихо поскуливать из-под лавки вместе со своими «Трансформерами».

■■■

Split/Second — не одноразовое развлечение: взрывы, безусловно, заскриптованы, но все объекты на трассе, включая обломки домов и поваленные лодки, обсчитываются физическим движком. Так что обугленный корпус авто уже на следующем круге может оказаться вовсе не там, где вы оставили его пару минут назад. Чтобы мозг хоть как-то ориентировался в этой пиротехнической центрифуге, ключевые столкновения демонстрируются в рапиде.

Есть подозрение, что это — будущее аркадных автогонок. Все, кому неинтересно крутить настройки и прилаживать спойлеры к лицензированным авто, но кто испытывает труднообъяснимое удовольствие при виде десятка машин, которые несутся сквозь пламя через гигантское взлетное поле, — вам, как и нам, сюда. ■

ЖДЕМ? Новая гонка от авторов Pure: Burnout встречается с Майклом Бэем.

Уровень в аэропорту — это как просмотр кинофильма «Воздушная тюрьма» за рулем.

Скриншоты отчего-то не передают всей прелести Split/Second. А выглядит она роскошно: сплошные хром и пламя.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

Минувший месяц прошел для нас под знаком ностальгии. Во-первых, конечно, **Call of Juarez: Bound in Blood** — главный игровой спагетти-вестерн. Эта игра доходчиво объясняет, что салуны, прерии и револьверы — это круто и что нет ничего лучше, чем надеть шляпу с загнутыми полями, сесть на лошадь и ускакать куда-нибудь за горизонт. Не смеем сомневаться.

Во-вторых, **Street Fighter 4**, не только один из немногих файтингов, выходящих на PC, но и один из лучших файтингов вообще — динамичный, яркий, сбалансированный и очень смешной. Явления такого масштаба случаются крайне редко, поэтому рекомендуем не упускать случая.

В-третьих, **Ghostbusters**, игра для всех, кто знает, почему ни в коем случае нельзя скрещивать лучи протонных бластеров. **Terminal Reality** воздали «Охотникам за привидениями» все полагающиеся почести: задействованы все ключевые актеры кинодилогии, старательно воссозданы сцены из фильмов… Главный недостаток этой игры в том, что слушать персонажей и смотреть на знакомые декорации стократ интереснее, чем собственно играть.

Ну и, разумеется, первый эпизод **Tales of Monkey Island**. Однажды **Telltale Games** уже удалось воскресить один из классических квестов от LucasArts — речь, конечно, о **Sam & Max** — и вот теперь они повторяют тот же трюк с Гайбрашем Трипвудом. Прелесть этой игры довольно трудно объяснить на словах, особенно тем, кто не видел ни одну из предыдущих частей серии. Фразы «солнечная атмосфера», «яркие персонажи» и «уморительные шутки» сами по себе как-то не складываются в гениальную игру, но стоит провести за Monkey Island всего несколько часов — и вы почти наверняка влюбитесь в эту игру по уши. Это тот случай, когда лучше один раз увидеть.

На этом хорошие новости не заканчиваются. Вот, например, любители шутеров в этот раз получили сразу три очень разных игры. Любители сложных военных симуляторов наверняка оценят **ArmA 2** — игру столь же продуманную и дотошную, сколь и недоработанную. Претензии к ней те же, что и к предыдущим проектам **Bohemia Interactive**: ершистый интерфейс и огромное количество багов. **America's Army 3** подобных проблем лишена — это довольно старомодный онлайновый шутер про тяжелые будни армии США. Ну а **Battlefield Heroes** и вовсе светится дружелюбием: здесь важно не то, сколько противников вы уложили за раунд, а насколько весело вам при этом было.

Простите нас за истертый штамп, но лето действительно выдалось жарким. Август в этом смысле обещает не отставать — со дня на день ждем новый **Wolfenstein**, **Section 8**, **Batman: Arkham Asylum**… Что будет твориться осенью, даже и представить боязно. Запасайтесь свободным временем!

Георгий Курган, редактор

HORRIBLE HISTORIES: THE RUTHLESS ROMANS

- **Жанр:** сборник мини-игр ■ **Издатель:** Koch Media
- **Разработчики:** Virtual Identity, Slitherine Software ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,3 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Официальный сайт **Horrible Histories** встречает нас изображением палача, ехидно покачивающего свежеотрубленной головой. Но не спешите с выводами — на самом деле это серия иллюстрированных юмористических книг, чья задача — привлечь внимание детей к мировой истории.

Пик популярности франчайза случился в девяностые; в 2007-м состоялся перезапуск, в рамках которого была запланирована серия сопутствующих игр. К сожалению, первая же из них, **The Ruthless Romans**, растеряла по дороге весь юмор и здоровый цинизм оригинала. Завязка положительная: молодой раб страстно желает стать гладиатором и получить свободу. Для этого записывается в подмастерья. Выглядит «обучение» примерно так: мы в роли угловатого мурзилки бегаем по римским дорогам и ищем зеленые указатели. Найдя их, перекидываемся парой слов с менторами и проходим мини-игру: ищем парные картинки за закрытыми ячейками, учувствуем в викторине на знание римской истории, разукрашиваем гладиатора. Ноль азарта, 32 повторяющихся «испытания». По уровням раскиданы куски исторической информации, которые удобнее читать в книжном варианте. Создатели книги назвали бы эту историю «Гладиатор-скукотень». — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

YOSUMIN

- **Жанр:** пазл ■ **Издатель/разработчик:** Square Enix
- **Мультиплеер:** интернет
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

После ратных подвигов всем великим нужен отдых. Например, в компании **Square Enix** отдыхают, выпуская игры вроде **Yosumin**. Сначала этот милый пазл был браузерной игрой. В 2007 году Square Enix перенесла ее на Nintendo DS, а теперь вот — на PC и Xbox Live.

По сути это — модифицированная версия **Bejeweled**. На игровой доске расположены фигурки различного цвета и формы. Наша задача — найти одинаковые и сложить их определенным образом. Но если в большинстве таких игр камешки и фишки нужно свести в линию, то тут мы должны выстроить из них прямоугольник, а точнее, найти четыре симметрично расположенные фигурки. Чем больше расстояние между ними — тем больше очков мы зарабатываем. Время игры, понятно, ограниченно. Собирая большие сеты, получаем различные бонусы, которые всячески облегчают жизнь: например, увеличивают временной лимит для нас и сокращают его для оппонента. Интереснее всего играть с живым противником, но предусмотрена и сюжетная кампания, в которой оранжевая помесь смайлика и квадрата (это и есть Yosumin) рыщет по глобальной карте, собирая осколки какого-то магического артефакта. Недостаток у Yosumin такой же, как и у большинства подобных игр: затягивает! — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN — THE GAME

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель:** Activision ■ **Разработчики:** Luxoflux, Vicarious Visions ■ **Мультиплеер:** интернет ■ **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Как недавно выяснилось, **Activision** не может (не хочет?) создать хорошую игру про трансформеров даже со второй попытки. По сути **Transformers: Revenge of The Fallen — The Game** отличается от **Transformers: The Game** только четырьмя словами в названии и парочкой второстепенных мелочей в самой игре. Как и раньше, мы вольны играть и за автоботов, и за десептиконов, что в сумме дает нам около 40 миссий, десяток из которых примерно соответствует моментам из фильма. Иногда мы еще и ограничены во времени, что, как и в первой части игры, раздражает.

Две главные претензии к экшен-составляющей Revenge of The Fallen — неудобное управление, перекочевавшее сюда из первой серии, и интеллект врагов, точнее — его отсутствие. Сражаться с компьютером совсем неинтересно, особенно учитывая однотипные задания вида «уничтожь, защити, довези, почини» («укради, убей, сломай» для десептиконов). Враги действуют абсолютно одинаково с начала и до самого конца игры. Они либо бегают туда-сюда и стреляют, либо лезут на здание по каким-то своим трансформерским делам, суть которых известна только им. Прервать восхождение на небоскреб практически невозможно: роботы так увлекаются скалолазанием, что не замечают даже ракет, пущенных в спину. Наконец, ближний бой. Если помните, в первой игре это был чуть ли не единственный светлый момент: съездить пудовым кулаком по железной морде десептикона. Во второй части разработчики украли и эту маленькую радость — стоит вам начать рукопашную, как противник быстренько трансформируется и откатывает на безопасную дистанцию.

Что же тогда в игре есть хорошего? Мультиплеер и бонусные материалы. Многопользовательский режим не то чтобы отличный, но вполне функциональный: роботов на выбор много, у каждого свое оружие и спецспособности, а живые противники бесконечно интереснее чугунного AI. Фанаты вселенной наверняка будут довольны миллионом картинок, комиксов и даже эпизодов оригинального мультфильма, открываемых по ходу прохождения. Остальным любителям больших роботов остается лишь запастись терпением: когда-нибудь и кто-нибудь обязательно поймет, какую из «Трансформеров» можно сделать шикарную игру... — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

HINTERLAND: ORC LORDS

■ **Жанр:** ролевая игра/стратегия ■ **Издатель:** Got Game Entertainment ■ **Разработчик:** Tilted Mill Entertainment ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

В **Hinterland** компания **Titled Mill** (см. **Immortal Cities: Children of the Nile** и **SimCities Societies**) поставила типичного Diablo-героя в очень щекотливое положение. Задачу уничтожать толпы врагов, подбирать с трупов трофейные шмотки и примерять их на себя никто не отменял. Но параллельно нужно заботиться о развитии своего города и благополучии его жителей. Собирать ресурсы, развивать город, защищать его от рейдерских захватов, привлекать сюда ремесленников и строить для них дома, таверны и храмы — без этого выполнить поставленную задачу (а требовалось ни много ни мало очистить от монстров все окрестные земли) было невозможно.

И вот почти год спустя вышла «дополненная и улучшенная» версия игры, **Orc Lords**. К сожалению, ни графику, ни интерфейс (к ним в оригинале было больше всего претензий) авторы совершенно не улучшили и не дополнили. Зато появилась возможность возглавить зеленокожих и убивать мирных людей-фермеров. Оркам доступны два новых класса: тот самый Лорд орков, предпочитающий сначала бить, потом спрашивать (мощнейший боец ближнего боя), и шаман, обожающий призывать себе на помощь волков, пауков и прочую фауну. Орки быстрее обучаются, сильнее бьют, но они потребляют больше еды (а это один из важнейших ресурсов) и медленнее производят полезные в хозяйстве предметы. Так что стратегия игры за них несколько отличается от того, к чему вы привыкли в Hinterland. Тот же самый геймплей словно подсадили на амфетамины: приходится больше бегать, чаще бить и в то же время больше заботиться об охране города и его медленных, прожорливых обитателях. Ну а медленное производство предметов первой необходимости частично компенсируется расширением самого арсенала оружия, брони и магических брюликов.

Все это, конечно, хорошо, но одним аддоном игру в чувство не приведешь. Hinterland все так же некрасива, однообразна (весь окружающий наш город мир генерируется случайным образом) и дьявольски неудобна: отсутствие горячих клавиш и необходимость в пылу боя подносить бутылочки с красной жидкостью к портрету персонажа, чтобы вылечить его, отпугнет от Hinterland: Orc Lords сильнее, чем самая страшная орочья морда. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS

■ **Жанр:** закат ледникового периода ■ **Издатель:** Activision ■ **Разработчик:** Eurocom Entertainment Software ■ **Мультиплеер:** вчетвером за одним компьютером ■ **Системные требования:** 1,8 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео

У игровой серии **Ice Age** интересная «история успеха». Первой части вообще не было. Вторая с подзаголовком **The Meltdown** оказалась чуть ли не лучшей аркадой по мультфильму — ярким прыжковым аттракционом про чокнутую саблезубую белку, иступленно разыскивающую орех. Это было качественное, выдержанное произведение, разбавленное стремительными развлечениями типа «герои с грохотом проносятся по ледяному склону пещеры, в ушах свистит, брызги летят». Третья часть, **Dawn of the Dinosaurs**, — бодрый нырок в канаву и прямая противоположность предшественнице.

Почему так — непонятно. Ведь и разработчик остался тот же. То ли смена издателя повиляла, то ли качество самого мультфильма. Он, заметим, неоднозначный: фирменные ужимки и милые зарисовки из жизни сумасшедших животных сочетаются с каким-то запредельным уровнем слюней и морализаторства, а они, в свою очередь, — с хамски раскрытой темой родов (стержневой момент мультфильма — отходящие у мамонтихи воды) и навязчивыми шутками на генитальную тему.

Получилось даже не цельное произведение, а пятнадцать зарисовок «по мотивам». Управляем мы поочередно всеми персонажами, и это, пожалуй, главный недостаток. Вместо развития отдельной идеи авторы погнались за выводком зайцев, скатившись в итоге к удручающему примитивизму. Хотя на словах все неплохо: ленивец Сид неторопливо бегает-прыгает по ледяным платформам, убивая ежиков легким движением пальца, жжет факелом заслоны из паутины и сматывается от разъяренной мамаши-динозавра. Саблезубый тигр Диего догоняет антилопу, мамонт Мэнни выкорчевывает хоботом деревья, крысобел Скрэт скачет по платформам и прыгает на головы прямоходящим черепахам, а буйная ласка Бак копирует движения Принца из **Prince of Persia**, гоняя по отвесным скалам и отбиваясь хлыстом от разноцветных динозавров. Другое дело, что все уровни затянуты, надуманны и неказисты. Например, если и кататься на снежном коме — то десять минут, балансируя среди одинаковых ущелий и спихивая в бездну гоняющих на таком же коме птиц. Монотонные прыжки, постоянные убийства и заунывный сбор кристаллов с вишенками, открывающих бонусные материалы, — все это изнуряет. Словом, получилась «игра по фильму» в самом худшем ее воплощении. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

SUPERSTARS V8 RACING

■ **Жанр:** автогонки ■ **Издатель:** Black Bean Games ■ **Разработчик:** Milestone ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ■ **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Автомобильный чемпионат Superstars для нас — та еще диковинка, как, впрочем, и для большей части Европы. Выпускать на трассы большие седаны Е-класса с форсированными до 400-600 лошадиных сил моторами догадались только в солнечной Италии, где и проходит большая часть гонок. Здешняя техника — большие «чемоданы» преимущественно немецкого и американского производства (недавно, правда, появилась и итальянская Maserati Quattroporte), но допускаются и машины классом пониже, в том числе и с полным приводом (Audi A4, Mercedes C63 AMG). Словом, для знатоков этот чемпионат может быть весьма любопытным.

Плохо в Superstars только одно — официальная компьютерная игра, посвященная этому чемпионату, **Superstars V8 Racing**. Делали ее тоже в Италии: студия **Milestone** больше известна по мотогонкам (последняя — **SBK 09: Superbike World Championship**). Самое дорогое в этой игре — лицензия (пусть и не самая популярная), а на всем остальном сэкономили. Из восьми представленных марок машин лицензированных всего три — BMW, Audi и Jaguar, а вот красно-белый Mercedes C63 AMG здесь выступает без трехлучевой звезды и под вымышленной маркой Scorpio. Как и Chrysler, и Cadillac. Чемпионат доступен только прошлогодний, но вот с гоночным календарем царит полная неразбериха. В нем отсутствует единственная неитальянская гонка в немецком Ошерслебене, зато есть два новеньких этапа сезона 2009 года — в Кьялами и Портимао.

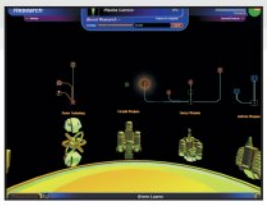
В отличие от печально известного SBK 09, Superstars V8 смотрится хорошо хотя бы с одного ракурса — из гаража, где можно вдоволь порассматривать представленные машины. Их модели для бюджетной игры очень даже неплохи, особенно учитывая то, что в гонке их участвует сразу по двадцать штук (правда, в особо тяжелых случаях детализация сильно падает). Остальная графика целиком перекочевала из SBK 09: мутные текстуры, простенькие спецэффекты, ужасные трибуны и растительность.

Все это можно было бы пережить, будь в игре нормальная физика и звук. Первая содержит две опции на выбор (аркада и симулятор), при этом режим симулятора напоминает лишь о некоторых аркадных гонках российского производства, незнакомых с инерцией и чувством веса. А звук, в свою очередь, похож на что угодно, только не на басовитый, раскатистый рокот гоночной машины с многолитровым мотором, который можно услышать во время трансляций. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

SWORD OF THE STARS: ARGOS NAVAL YARD

■ **Жанр:** стратегия ■ **Издатель:** Paradox Interactive ■ **Разработчик:** Kerberos Productions ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ■ **Системные требования:** 1,2 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



В 2006 году вышли сразу две глобальные космические стратегии (что в наше время явление такое же редкое, как парад планет): **Sword of the Stars** и **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Обе были встречены с распростертыми объятиями, после чего разработчики решили закрепить успех аддонами. Разница в том, что у **Stardock** каждое дополнение получается одно лучше другого, в то время как **Kerberos** уныло топчутся на месте.

Самое свежее тому доказательство — **Argos Naval Yard**. В двух предыдущих дополнениях (их, напомним, было два, не считая всяких коллекционных изданий) разработчики кое-как поправили баланс, на недостаток технологий и оружия никто не жаловался, поэтому фанаты хотели ровно двух вещей: новых рас и хоть каких-то улучшений в движке и интерфейсе. Потому что игра выглядела настолько дешево и работала так нестабильно, что вся стратегическая глубина отправлялась псу под хвост: сложно почувствовать себя правителем межзвездной империи, если тебя все время выкидывает в Windows.

Но ничего этого не будет. Argos Naval Yard — это стандартная до скрежета в зубах связка из внутриигрового контента. Обычно, описывая такие вот ощипковые бустер-паки, мы пишем «такое добавляют патчами». Так вот, Argos Naval Yard — это действительно патч, за который вас просят заплатить. Тут есть (считайте по пальцам одной руки): три новых сценария, десять новых видов оружия, 75 конструктор-модулей (в игре, напоминаем, имеется редактор для создания собственного вооружения и техники) и немного новых апгрейд-технологий.

Сценарии особого интереса не представляют, оружие, строго говоря, тоже: все это пушки и бластеры, каких в игре полно, из чего-то принципиально нового — только торпеды (вот их, правда, не хватало). Апгрейды моментально теряются в и так развесистом древе технологий. Можно исследовать беспилотники-шпионы, но толку от них — ноль. Вот и получается, что реально полезны тут только новые детали для редактора. Это вам не просто новые корабли и оружие, но и новые тактики для ведения войны.

А все остальное — как и три года назад. Графика, интерфейс, баги. Galactic Civilizations 2 за тот же срок почти не сдала позиций, а в SotS уже просто неприятно играть. Поэтому, если у вас вдруг не стоит на полке полный комплект игры вместе со всеми переизданиями, лучше оставить ваши девять долларов (именно столько просят за аддон) при себе. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

TIME GENTLEMEN, PLEASE!

■ **Жанр:** классика, проверенная временем ■ **Издатель/разработчик:** Zombie Cow Studios ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Двое оборванцев полезли чинить телеантенну с помощью какой-то вешалки, схлопотали удар молнии, в результате которого они попали в пространственно-временной парадокс, научились общаться с инопланетянами и путешествовать во времени. Именно так выглядела завязка **Ben There, Dan That!** — трогательного ретроквеста от двух (впрочем, за минувший год их стало больше) преданных поклонников классических квестов от **LucasArts**.

Сегодня — вторая серия. **Time Gentlemen, Please!** продолжает сюжетную линию Ben There, Dan That!: наши герои по-прежнему путешествуют во времени и ищут способы вернуться к нормальной жизни. Уже в самом начале игры, попав в 1945-й, в альтернативную Великобританию, Дэн и Бен встречаются с Гитлером. Тот, сидя в огромном роботе, управляет армией динозавров-нацистов и требует вернуть украденный у него могущественный артефакт, в названии которого фигурируют слова «вешалка» и «Doom».

Дальше — больше. Запертые в Тауэре, Дэн и Бен видят, как узника уводят на расстрел, и поворачивают время вспять, чтобы пообщаться с тем за несколько дней до трагедии. «Так меня расстреляли?! И вы ничего не предприняли?» — ужасается тот. «Ну, я громко закричал «Нееееееет!» — находится Бэн. И тут в самый разгар беседы в камеру после расстрела возвращается узник из настоящего: живой, хотя и слегка не в себе. Далее следует немая сцена из серии «Не ждали!», забавное общение двух версий одного и того же человека и наши бурные аплодисменты.

Геймплей не отстает: море забавнейших диалогов, веселый пиксельхантинг, попытка распилить решетку камеры черствым печеньем, постоянные препирательства героев друг с другом («Так ты сделаешь это?» — «Во-первых, это инопланетная технология!» — «А во-вторых?» — «Нет!») и вскрытие кодовых замков по принципу «А давай нажмем 4-4-4-4 и посмотрим, что будет!». Кроме того, нельзя забывать и о безупречно выдержанной стилистике: тут вам и насыщенная крупнокалиберными пикселями картинка, и фирменный интерфейс с универсальным курсором. Одним словом, не игра, а одно сплошное ностальгическое удовольствие.

И все это — за пять долларов. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

Жанр
Вестерн

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Techland

Издатель в России/ локализатор
1С

Похожесть
- Call of Juarez
- Gun

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.callofjuarez.com

CALL OF JUAREZ® BOUND IN BLOOD

Игорь Асанов

Наш выбор
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Вестерн — единственный жанр, о смерти которого объявляли не меньше сотни раз (лично мы сделали это еще в июне, в превью на **Red Dead Redemption**) и который, тем не менее, упорно отказывался ложиться в уготованную ему посреди прерии могилу. К кинематографу это, правда, не относится: последний вестерн на большом экране — «Старикам здесь не место» (2007) — и на вестерн-то с первого взгляда не похож, хотя при желании там можно найти все характерные атрибуты жанра, с той лишь разницей, что традиционная человеческая мораль в новом тысячелетии оказалась не у дел. Зло новой формации бесшумно ступает в белых носках, убивая всех подряд. Оно не признает правил, с ним нельзя договориться, а старый шериф может лишь констатировать свою беспомощность, постоянно сравнивая себя с героями прошлого, — отцов и дедов тоже убивали, но они-то ведь сражались!

За пригоршню динамита

Call of Juarez, конечно, крайне далека от творчества братьев Коэнов. Этой игре вообще не до психологизма, метафор и сложного подтекста (хотя при желании тут можно найти и мораль, и несколько тонких намеков), зато здесь есть лошади, ковбои, индейцы, грудастые женщины, салуны и прерии. Это рафинированный Дикий Запад — без шокирующих анатомических подробностей, но и без ненужных кривляний, без лишнего пафоса.

Первая часть игры, даже не вспотев, отработала почти всю обязательную жанровую программу: харизматичный стрелок-одиночка с двумя револьверами и темным прошлым, злодей-мексиканец, ограбление поезда и поиски сокровищ ацтеков. Лучше всего в игре работал трюк с показом игровых событий от лица двух абсолютно разных персонажей. Играя за 19-летнего

В полдень у салуна

Со времен первой части дуэли в игре существенно изменились: смешно уклоняться от пуль в стиле Нео больше не нужно. Теперь все происходит очень быстро и целиком зависит от вашей меткости.

Во время дуэли противники ходят по кругу, словно двое котов перед атакой. Старайтесь, чтобы ваш враг всегда находился строго по центру экрана.

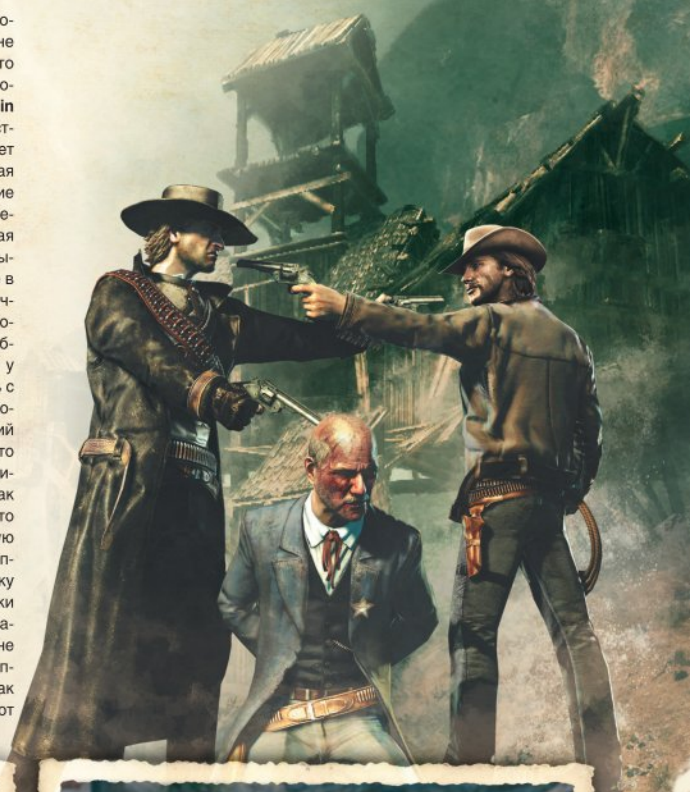
Правую руку нужно при этом держать как можно ближе к рукоятке револьвера, чтобы в нужный момент нажатием кнопки мыши выхватить его.

Колокол! Выхватываем револьвер и совмещаем его прицел с телом врага. Помните, что в запасе у вас только один выстрел — враги в игре очень меткие.

Билли, мы уровень за уровнем прятались с луком в кустах и воровали лошадей из стойла. Под градом пуль, сверкая ягодицами, сигали из окна борделя и полчаса забирались на высоченную скалу в поисках орлиного пера.

Его родной дядя и злейший враг — преподобный Рей — гораздо лучше чувствовал себя на ровной земле. Идя по следам непутевого племянника, он с упорством религиозного фанатика поливал свинцом все, что движется и держит в руках хоть какой-нибудь ствол. Особая кнопка служила для того, чтобы отпускать врагам все грехи за секунду до смерти, — во время стрельбы преподобный запросто доставал из кармана Библию и зачитывал оттуда избранные цитаты. Нет смысла говорить, что созерцательные прогулки и акробатические упражнения в исполнении Билли многим тогда казались чем-то вроде необходимого зла, которое нужно перетерпеть ради очередной кровавой бойни. Безумный проповедник украл все шоу, и совсем неудивительно, что продолжение решили посвятить именно ему.

Сложность в том, что история первой части была вполне самодостаточна и не очень-то нуждалась в продолжении, поэтому **Call of Juarez: Bound in Blood** — это приквел, его действие происходит за двадцать лет до событий оригинала. Забегая вперед, скажем, что это решение оказалось одним из главных недостатков игры, ведь большая часть сюжета Bound in Blood была старательно разжевана еще в первой части — если вы, конечно, внимательно слушали монологи Рея между миссиями. Вообще, с поддержанием интриги у **Techland** в этот раз не задалось с самого начала — первый же ролик в игре дает исчерпывающий ответ на все вопросы о том, кто из персонажей доберется до финальных титров, а кто — нет. Так что, даже если вы по каким-то причинам пропустили первую часть, советуем запастись попкорном и откинуться на спинку кресла — в Bound in Blood поляки наконец-то научились делать красиво (лица персонажей теперь не стыдно показывать даже крупным планом; чего, впрочем, никак не скажешь об их мимике), но вот сказать им особенно нечего.



Воевать в окопах Гражданской войны придется недолго — несмотря на убийственно красивые панорамы, это самая слабая часть игры.

Троица главных героев. Младшему, Уильяму, отводится незавидная роль зануды и вечного заложника.

Иметь или не иметь

Стараясь сделать игру более динамичной, разработчики вырезали из Bound in Blood многие возможности, которые прекрасно работали еще в первой части Call of Juarez. Играя в приквел, мы гарантированно не сможем следующее:

Пройти курс испытаний настоящего индейца и добыть орлиное перо.

Поохотиться на кроликов.

Подержать в руках пистолет и обрез одновременно.

Поджигать здания и выкуривать из них врагов.

Лично совершить путешествие за золотом ацтеков и найти три могилы, на которые указывает медальон.

Пройти цепь препятствий в стиле Индианы Джонса.

Вздерни их повыше

Однако мы на них за это не в обиде. Вырезав из игры все намеки на стелс, прогулочные миссии и физические головоломки (а-ля постройте лестницу из деревянных ящиков), Techland уплотнили действие настолько, что свободного времени в игре вам будет хватать лишь на перезарядку. Пятнадцать уровней пролетают максимум за 6 часов со скоростью стрельбы пулемета Гатлинга. Все начинается в окопах Гражданской войны 1861-1865 гг., где Рей (тогда еще отнюдь не преподобный) и его брат Томас сражаются на стороне рабовладельческого Юга США. Уже здесь разработчики, что называется, дают **Call of Duty** (только с капсюльными пистолетами и дымным порохом; Bound in Blood — первая приличная игра, которая дает нам такую возможность): братья носятся по полю боя, стоически отстреливаются от наступающих янки (см. эпический эпизод со станковым пулеметом на фоне изрешеченного пулями флага Конфедерации), топят плоты из пушки, а в финале — на пару взрывают мост.

Вдоволь навоевавшись, братья решают дезертировать из армии: в опасности фамильное поместье Макколов, и, игнорируя приказ, они отправляются на защиту дома. Озверевшие янки грабят и убивают встреченных по пути плантаторов, братья же полями и огородами пробираются домой. Уложив по пути пару сотен вражеских солдат, по прибытии они обнаруживают в живых только младшего из братьев — Уильяма, вернувшегося из духовной семинарии. Война тем временем закончилась победой Севера, поместье разрушено, а по пятам следует мстительный полковник Барнсби (отдаленно похожий на жутковатого мексиканца Дэнни Трехо из фильмов Роберта Родригеса), желающий найти и повесить братьев за дезертирство. Прихватив с собой Уильяма, Рэй и Томас ударяются в бега, шляются по самым беззаконным местам Дикого Запада и ищут приключений на свои головы. И, к ужасу миролюбивого Уильяма, как правило, находят.

Несмотря на то что братьев трое, играть можно только за старших — Рея или Томаса, выбирая одного из них перед каждой миссией (вторым при этом будет управлять AI). Уильяму досталась роль рассказчика: большая часть сюжетных монологов «за кадром» принадлежит именно ему. В начале и конце игры события излагаются от лица самого старшего — Рея, который, несмотря на знакомый голос и стальную кирасу, без Библии все же далеко не так харизматичен, как в первой части. Ну а Томасу — небритому ковбою и ловеласу в шляпе — права голоса за пределами скриптовых сцен вообще не дали.

Для набожного семинариста оба старших брата — потерявшие человеческий облик звери, готовые перегрызть друг другу глотки в борьбе за золото и женщин. Но для нас с вами они все-таки разные: Рей традиционно умеет вести огонь с двух рук, поджигать динамит от сигары и даже стрелять из шестиствольного пулемета на ходу, словно терминатор. Томас — уже ближайший аналог Билли из первой части: не так силен, зато умеет пользоваться лассо и забираться на высокие препятствия. На этом, к слову, построены многие совместные действия братьев: Томас то и дело помогает тяжеловесному Рею забраться на высокие уступы и нажимает на удаленные рычаги, чтобы опустить какой-нибудь мост.

Но лучше всего им удается совместная зачистка помещений от врагов: Call of Juarez по-прежнему беззастенчиво использует bullet time, который не стесняется включаться без вашего участия. Происходит этот так: в некоторых местах уровня (обычно около закрытых ворот и дверей) появляются специальные значки, встав на которые братья могут совершать какое-нибудь совместное действие. На счет «три» они пинками выносят очередные ворота, за которыми прячется кучка бандитов/янки/конфедератов/индейцев, и расстреливают тех в четыре руки.

На постоянных убийствах теперь завязаны и альтернативные режимы ведения огня, которые становятся

Большая часть уровней проходится братьями плечом к плечу. Взаимодействие между ними в основном задано скриптами — реальной пользы от AI немного.

По сравнению с первой частью, кат-сцен в игре стало в разы больше, и они действительно красивые.

Театр военных действий

Call of Juarez: Bound in Blood — невероятно плотный и насыщенный шутер. В рамках одного уровня тут можно успеть:

Поохотиться на вражеских солдат, прячась в зарослях кукурузы.

Забраться на дерево при помощи лассо и перестрелять нападающих из винтовки.

Войти домой через парадный вход и выгнать всех непрошеных гостей.

Расстрелять из архаичной пушки пароход с новоприбывшими северянами.

доступны после нескольких удачно снесенных голов. Способ у каждого из братьев тоже свой: Рей умеет останавливать время (экран в это время становится черно-белым, а враги подсвечиваются) и расставлять точки на неподвижных врагах, чтобы потом уложить всех одним залпом. А Томас — спускать затвор вручную, выбирая цели автоматически (нам при этом нужно просто елозить мышкой вперед-назад). Этим по большей части и отличается прохождение игры за разных братьев — уровни для всех общие, а в особо ответственных ситуациях нас просто лишают права выбора персонажа.

Красное солнце

Несмотря на то что уровни у **Techland** традиционно выполнены с замахом на гигантизм, Bound in Blood — это типичный коридорный шутер, в котором за отступление от предусмотренного маршрута строго бьют линейкой по пальцам. Играя за Томаса, можно закинуть лассо и начать скакать по крышам, расстреливая озадаченных врагов оттуда, но большинство уровней рассчитаны на то, чтобы братья проходили их плечом к плечу. Тут бы пригодился какой-нибудь кооператив, но его, к сожалению, не предусмотрено. Логика понятна: Bound in Blood — это короткий, насквозь заскриптованный, предельно насыщенный спектакль для одного игрока.

Здесь нет ни капли визионерства, ни одной новой идеи, но обращать на это внимание нет времени — плотность событий зашкаливает. Только что мы отстреливались из пулемета в окопе, а уже через пятнадцать минут — прячемся от озверевших аболиционистов в ростках кукурузы. А за первые пять минут следующего уровня успеем застрелить на дуэли шерифа, сбежать из горящего салуна, угнать повозку и с боем вырваться из города. Разработчики тащат нас за руку по уровням, не давая опомниться.

Лук в игре — практически ультимативное оружие. Быстрее, точнее и бесшумнее любой винтовки.

При приближении к любому укрытию герой автоматически перемещается за него, давая возможность выглядывать мышью.

Лошади здесь умеют мгновенно менять направление движения на любой скорости.

Знакомые по первой части герои и злодеи, конечно же, вернутся.

Пока мы переводим дух во время очередной скриптовой сцены, они нагоняют пафоса: полковник Барнсби, позвякивая медалями, торжественно клянется, что он, «как джентльмен и южанин», не может дать «этим негодяям» скрыться; ну а шериф, перед тем как вызвать наших героев на смертельную битву, картинно бросает в грязь свой значок.

Стоит только закончиться очередному затяжному диалогу, как все начинается заново — стрельба, погони, взрывы, картинно умирающие враги, снова погони, плевки сквозь зубы и смачные ругательства (надо слышать, с каким самозабвением Рей произносит безобидное «son of a bitch!»). Любая попытка объяснить прелесть этой игры непременно сведется к пересказу избранных моментов. Bound in Blood — это стремительный и зрелищный боевик, в котором нет ничего лишнего.

Techand стараются, чтобы вы как можно больше стреляли и как можно меньше отвлекались. Здоровье теперь восстанавливается автоматически, а оружие больше не ломается после пары десятков выстрелов. Так что любимую пушку при желании можно носить с собой хоть всю игру — патронов под ногами все равно навалом (хотя, по-хорошему, могли бы упразднить и их — только от перестрелок отвлекают). Правда, пару раз локомотив игры все-таки делает короткую остановку и дает нам свободно погулять по небольшому кусочку открытого мира — там можно запастись оружием, патронами и выполнить пару заданий по отлову особо опасных преступников. Карты, к сожалению, возмутительно пусты, так что задерживаться там надолго вам едва ли захочется. Кому нужны скачки на лошадях по абсолютно пустым прериям, когда в сюжетных миссиях происходит *такой* экшен?

Братья путешествуют из одного города в другой, убегают от военных, участвуют в дуэлях, каждый раз оставляя за собой гору трупов, пока в случайной перестрелке где-то под солнцем Мексики не оказывают услугу главарю местных бандитос, который и втягивает их в смертельно опасную авантюру с участием темноволосой красотки Мариссы, молодого вождя апачей, уже знакомого полковника Барнсби и проклятого золота ацтеков. Стоит ли говорить, что от такого союза не поздоровится абсолютно всем — апачам, навахо, мексиканцам и военным? Попав в плен к индейцам, в следующие несколько минут мы обороняем деревню от нападения людей полковника, чтобы затем подчистую вырезать уже другое племя, охранявшее древний медальон. Который в итоге и приведет братьев к уже знакомой затерянной церквушке и трем могилам, указывающим путь к сокровищам.

Несмотря на то что большую часть из этого мы уже видели в первой игре (а уровень со штурмом форта Хуареса вообще скопирован оттуда подчистую), приквел сохранил ее главные достоинства — графический движок и потрясающую работу художников. Гамма игры больше не ограничена всеми оттенками желтого и коричневого цвета — нас ждут зеленые леса и потрясающая золотистая осень Джорджии, утопающий в тумане город-призрак, оранжевые скалы Аризоны и множество других совершенно незабываемых пейзажей. В свои лучшие моменты Bound in Blood безумно красива, и одно только кратковременное посещение раскинувшейся у реки деревни краснокожих стоит всех часов геймплея.

■■■

Techland сделали то, чего от них и ждали, — исправили большую часть шероховатостей оригинала, взяв оттуда лишь самые популярные экшен-аттракционы и утрамбовав их в несколько часов. Но вместе с увеличением количества взрывов стало далеко не так интересно обращать внимание на все остальное. Так что если вы еще не играли в Call of Juarez, то вам вдвойне повезло. Найти первую часть (и обязательно установить на нее официальный DX10-апдейт) после прохождения приквела — самый лучший вариант знакомства с историей семьи Макколов. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Как и оригинальный Call of Juarez, Bound in Blood — это стремительный боевик про Дикий Запад, в котором декорации и игровые ситуации сменяют друг друга едва ли не быстрее, чем вы успеваете жать на курок. Ждем ответа Rockstar с их Red Dead Redemption!

Оправданность ожиданий: 100%

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 9
Графика ★★★★★★★☆☆☆ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ 8

Рейтинг **8,5**
«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Файтинг

Издатель
Capcom

Разработчики
- Capcom
- Dimps

Похожесть
- Серия Street Fighter
- Mortal Kombat

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.streetfighter.com

Street Fighter IV

Александр Башкиров

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Для любого нормального человека серия Street Fighter — это прежде всего вторая часть, вышедшая в 1991 году (или одна из тридцати ее слегка улучшенных версий). Знакомство с жанром у большинства из нас началось именно со **Street Fighter 2** — **Mortal Kombat** появился годом позже. При слове «файтинг» мы до сих пор представляем себе двух парней с квадратными плечами, мечущих друг в друга файерболы. Street Fighter 2 — пожалуй, вторая самая узнаваемая в мире игра после оригинального **Prince of Persia**.

Возвращение в Брайдсхед

За минувшие 18 лет серия развивалась, ветвилась и усложнялась. Объяснить, чем **Street Fighter Alpha** отличается от **Street Fighter 3**, могут только толстый гик или занудный нерд, владеющие коллекцией аркадных джойстиков и минимум пятью консолями. Правила становились все более неочевидными (реверсалы, воздушные блоки), а сами бойцы — невзрачными. Имена Рю, Кен, Чун Ли, Зангиев, Гайл и Далсим что-то да скажут практически каждому. А вот Алекс, Некро или Макото...

Благодаря нерегулярным релизам и странной политике разработчиков серия Street Fighter затерялась среди двухмерных файтингов; даже **Guilty Gear** в наше время пользуется большей популярностью. Но летом прошлого года случилось чудо: **Capcom** совместно с компанией **Dimps** (состоящей из людей, которые собаку съели на файтингах) выпустили на игровых автоматах **Street Fighter 4** — игру с нормальным порядковым номером, максимально приближенную к эстетике SF2 и нагло игнорирующую практически все позднейшие наработки.

SF4 сделала для серии то же самое, что в свое время **The Sands of Time** сделала для **Prince of Persia**. Это одновременно и перезагрузка серии, и

ремейк лучшей ее части с применением последних технологий. Версия, вышедшая только что на PC, — крупный творческий успех Capcom, игра, приятная во всех отношениях, и самый лучший файтинг, существующий сегодня на персоналках, Xbox 360 и PlayStation 3.

Генотип бойца

Феномен этой игры в том, что на первый взгляд она как две капли воды похожа на тот самый, канонический Street Fighter 2, несмотря на колоссальную разницу в технологиях. Разработчики не просто сделали каждому персонажу десятилитровую клизму с полигонами, а аккуратно, чуть ли не покадрово скопировали стилистику и сумели передать ритм оригинальной игры.

Они сделали это настолько ловко, что поначалу даже не чувствуешь подвоха. Да и в любом случае человеку, который в 1992-м уже умел держать в руках геймпад, будет решительно не до этого. Он будет глупо улыбаться и радостно хлопать в ладоши каждый раз, когда Рю закричит свое непременное «Hadouke-e-e-en!» И только после пары сыгранных боев приходит внезапное осознание: Street Fighter 4 — трехмерная игра!

До этого на лишнее измерение как-то не обращаешь внимания. Персонажи — такие же карикатурные и гипертрофированные, как и в Street Fighter 2: это либо квадратные мужики, либо девки с кривыми мускулистыми ногами. Знакомые с детских лет задники (аэродром, гонконгский переулок, джунгли) просто не воспринимаются как трехмерные; глаз (и мозг!) игрока постоянно бомбардируется заставками, да и цветовая гамма практически идентичная. В итоге получается любопытный и трудно передаваемый словами эффект полного игрового безвременья. Именно такими казались нам видеоигры в детстве, в девяносто первом или девяносто втором: громкими, яркими, непостижимо стремительными...

То же самое касается ритма: хотя все без исключения герои выглядят как ряженые с очередного аниме-фестиваля (не подумайте дурного, они всегда были такими, и игре это очень к лицу), но их движения — мягкие, пластичные. Даже если они закручиваются в невероятном тройном сальто, держа голову между пятками, то делают это грациозно, как герои лучших гонконгских боевиков. В их исполнении все эти сумасшедшие трюки уже не кажутся невозможными и выглядят естественно: боям в Street Fighter 4 *веришь*.

А еще эта игра яркая и смешная. Надо видеть, какие гримасы корчат персонажи, когда побеждают или проигрывают. Получив по лицу, подтянутый качок Гайл жалобно пучит глаза, а Зангиева в припадке боевой ярости лучше и не видеть — страшен! Продолжая сравнение с азиатскими боевиками, эти рожи невольно напоминают нам о ранних комедиях с Джеки Чаном.

Философия битвы Как работает Street Fighter 4

1. Полоска EX заполняется по мере того, как игрок наносит удары. Энергия в этой полоске нужна для исполнения суперкомбо и других мощных атак.

2. Полоска Revenge заполняется по мере того, как игрок удары пропускает. Энергия тратится на исполнение ультракомбо. Шкала опорожняется между раундами.

3. Что лучше — пропускать удары и копить злость или наносить их и заправляться комбо-энергией? Дэн явно идет по второму пути...

4. Соперник набрал почти полную шкалу Revenge и может в любой момент ответить сокрушительной контратакой.

5. Сбивать сильные суперудары можно с помощью так называемых armor-breaking moves — «броне-бойных» приемов. Заряжать ее нужно, зажав кнопки среднего удара и пинка.

Да, Зангиев умеет делать и вот так!

Мастерство не пропьешь

Исходя из сказанного выше, можем поручиться, что вы умеете играть хотя бы одним из героев Street Fighter 4 — даже если в

В динамике любое комбо смотрится стократ эффектнее.

Эти герои даже от боли корчатся картинно!

Чун Ли

Чун Ли, главный игровой секс-символ девяностых (до Лары Крофт), появилась в Street Fighter 2 в марте 1991-го. Первый играбельный персонаж женского пола в истории компьютерных файтингов, очень эффективный боец, которым, к сожалению, невозможно играть без аркадного стика. Феминистки в онлайне топчут соперников именно Чун Ли.

Далсим

Далсим, еще один ветеран Street Fighter 2, обладающий такими стандартными для плоских файтингов возможностями, как умение повисать в воздухе, телепортироваться, дышать огнем и бить соперника, вытянув руку или ногу на половину экрана. Идеальный боец для оборонительной игры — но при этом очень медленный персонаж, совершенно не умеющий «держать» удар.

Рю

Рю, коренной житель Street Fighter, появился в первой части игры в 1987 году. Это боец для начинающего игрока: его движения легко освоить, но, чтобы овладеть им в совершенстве, нужны годы тренировок. Какими бы ультра-комбо и мегаприемами ни обвешивали разработчики игру, Рю всегда может справиться с врагами старой доброй связкой из файербола и апперкота.

Зангиев

Русский (точнее, советский) борец Зангиев, которого во времена Street Fighter 2 многие пытались освоить из патриотических соображений. Это первый в истории файтингов боец, у которого для исполнения суперудара требовалось повернуть ручку стика на 360 градусов (а потом еще нажать удар). Теперь таких бойцов много...

последний раз это происходило в начале девяностых, вам надо всего лишь освежить в памяти основы. При этом (здесь кроется главный секрет обаяния серии) людей, одинаково хорошо управляющихся в Street Fighter двумя и более персонажами, в мире не больше, чем тех, кто свободно владеет и правой и левой рукой одновременно.

Сносно изучить второго бойца так же сложно, как освоить второй язык. Если в девяносто первом вы углубленно занимались Рю — это на всю жизнь. Причем вы будете очень неуверенно чувствовать себя в шкуре Кена, хотя от Рю он отличается лишь исполнением пары бросков и ударов (и вблизи предпочитает драться ногами). В SF4 этого достаточно, чтобы изменить всю картину боя.

Что уж говорить о людях, играющих Гайлом или Чун Ли! Тут нужен совсем иной образ мышления. Что творится в голове у человека, играющего Далсимом или Бланкой, мы уж и судить не беремся.

В Street Fighter 4 нет развернутого квестового режима, как в последней версии **Virtua Fighter** или **Soul Calibur**. Есть честная аркадная кампания с аниме-заставками и шестью уровнями сложности. На первом уровне игру можно пройти, используя один сильный удар ногой, без блоков и прыжков. На самом сложном (Extra Hard) искусственный интеллект практически не оставляет шансов даже очень опытному игроку — победить можно, но для этого надо разучивать уникальные для SF4 приемы и виды специальных атак. К управляемым AI бойцам разных стилей нужны разные подходы: на Кена или Сагата с их чудовищными апперкотами нельзя напрыгивать без предварительной разведки боем, на Бланку (электрическая атака) вообще запрещается прыгать, а вот сумоиста Хонду, наоборот, реально атаковать только с воздуха.

Вообще, игра раскрывается только в таких, продуманных и рассчитанных до мельчайшего движения боях. Новички, использующие прием «button mashing» (он же «жми на все кнопки разом, авось что получится»), очень быстро разочаруются в Street Fighter 4: в их руках любой герой будет неповоротливым и корявым поленом, лениво толкающим противника и поминутно получающим оплеухи. Чтобы раскрыть потенциал персонажа, придется запастись терпением и провести часы-другой в Trial Mode, где нужно последовательно отрабатывать на несопротивляющемся противнике все более сложные приемы, связки и комбинации. Только заучив все основные комбо, вы поймете, ради чего все это затевалось. Каждый бой превратится в кровавый балет: выпад, отскок, апперкот, блок, контратака... А затем один из дерущихся обязательно

Если понаблюдать за Руфусом, становится понятно: в Street Fighter 4 есть еще и пристойная физика — очень уж натурально трясется его брюхо.

Рю — простой в освоении боец; это его главное достоинство — и главный недостаток. В онлайне каждый знает, когда ждать от вас Hadouken, а когда — вертушку или апперкот.

Если в бою сходятся Эль Фуэрте и Вега — в кадре всегда бывает очень много прыжков и визга.

Японский спальный район. Стоят велосипеды, дети бегут из школы, едут поезда метро... Идеальное место для жестокого мордобоя!

исполнит какой-нибудь особо мощный прием, экран рассыплется спецэффектами… За этим сюда и пришли!

Сложность заключается вот в чем: чтобы как следует изучить персонажа, нужно еще сладить с управлением. Раскладка по умолчанию довольно удобна, но с ходу освоить все приемы игры не получится. За короткое время еще можно кое-как научиться сражаться за Рю с его простыми связками «вниз, вперед» или «вперед, вниз-вперед, вперед». Но вот у Чун Ли и Гайла встречаются, пардон, комбинации «вниз, вверх», которые *невозможно* выполнить на крестовине геймпада. А при игре Зангиевым бывает так, что нужно дергать джойстик в *семи* разных направлениях (при исполнении суперударов — вообще в тринадцати). Теоретически можно научиться вертеть аналоговую рукоятку геймпада на 360 и 720 градусов... но тут есть одно серьезное препятствие.

В серии Street Fighter нет отдельной кнопки «блок», защита ставится отклонением рукоятки назад. Чтобы успешно отклонить удар, нужен стик для переключения по восьми направлениям (блок на нем ставится одним движением, с ощутимым щелчком). Соответственно, с обычной клавиатурой за игру лучше вовсе не садиться (мышь, сами понимаете, не поддерживается). Здесь приходится тяжко на любом уровне сложности выше Normal — достаточно уже того, что нет аналогового стика. Впрочем, мы уверены, что найдутся умельцы, которые приноровились играть в файтинги с клавиатуры еще десять-пятнадцать лет назад.

Против всех

Но гений Street Fighter 4 в том, что учиться самым сложным приемам вовсе не обязательно: если у вас во владении достаточно простой боец (вроде все того же Рю), то против живых людей в онлайне можно успешно выступать двумя-тремя своевременными суперударами. Главное — правильно построить общую тактику боя, найти ритм, научиться ставить блок или уходить в прыжок во время гиператак соперника. А еще — не раскрываться зря, уметь беспощадно зажимать в угол и делать захват, когда враг ушел в глухую защиту нижним блоком... В боях между двумя живыми соперниками важны не знание комбо и даже не скорость реакции — все решают выдержка и хладнокровие. Хотя да — профессионал, доведший все контратаки и ультракомбо до автоматизма, вас без труда поколотит.

Онлайн в SF4 очень оригинально соединен с режимом одиночной игры. Запуская аркаду, можно включить опцию «Принимать вызовы из Live» (речь об Xbox-версии; на PC используется та же система) — дальше вы будете драться с AI, но вас в любой момент может выдернуть на дуэль человек из США, Великобритании или Японии.

Ну а что касается игрового баланса и «честности» поединков... Классические бойцы в Street Fighter притирались друг к другу многие годы, и в вечном бою между какими-нибудь Чун Ли и Далсимом все зависит от индивидуальных умений игроков. В поединках между бойцами «классической дюжины» всегда присутствуют азарт, баланс и гармония. С новичками сложнее: их стили боя понадерганы из других игр (от файтингов SNK до **Virtua Fighter 5**), радиус действия атак и суперударов не выверен до миллиметра, скорость движений не оттачивалась десятилетиями и они далеко не всегда удачно сочетаются со старой гвардией. Crimson Viper, на наш взгляд, еще приживется; а вот от остальных придется избавляться в следующей серии.

■■■

Street Fighter 4 — не идеальная игра. Она чуточку старомодна, ее концепция не нова, но, однако, глупо упрекать в этом файтинг, притом что именно для этой игры ностальгические чувства — один из главных козырей. Гораздо важнее другое: Street Fighter 4 — игра сильная, пружинистая, эффектная, как гимнаст, выполняющий сложнейшую программу. Ее графика уникальна, оформление безупречно, боевая механика прошла проверку временем. Вопрос о том, насколько этот файтинг доступен для начинающих, остается открытым... Но вот вам приятная новость: если вы помните, как делается Shoryuken (он же апперкот) или Hadouken (он же файербол) у Рю в SF2... вы не начинающий! Даже если не видели ни одной другой игры этого жанра. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Дождались?
Street Fighter 4 — идеально выверенный файтинг: одновременно яркий, динамичный, зрелищный, хардкорный и смешной. О том, что на PC это единственная крупная игра в жанре за последние много лет, и упоминать как-то неудобно.

Оправданность ожиданий: 95%

Геймплей 10
Графика 9
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 5

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Интерактивный фильм

Издатель
Atari

Разработчики
Terminal Reality
Threewave

Издатель в России/локализатор
Софт Клаб

Похожесть
Gears of War

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.ghostbustersgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

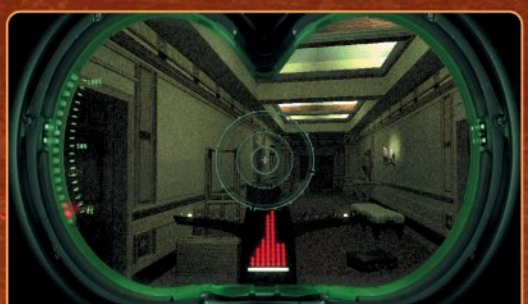
Георгий Курган
Илья Янович

GHOSTBUSTERS

Нет нужды лишний раз объяснять, что значат **Ghostbusters** для тех, чье детство прошло в конце восьмидесятых и в начале девяностых. Тем, кто собирал протонный бластер из школьного ранца и трубы от пылесоса, все понятно без слов. Тем, кто до хрипоты спорил с друзьями во дворе и никак не мог решить, кому же сегодня играть за доктора Венкмана, не нужны никакие объяснения. А уж те, кто получал ремня за то, что испортил обои в квартире липкой зеленой игрушкой (помните «лизунов»?), при слове «Ghostbusters» и вовсе непроизвольно вздрагивают. «Охотники за привидениями» протонным бластером выжжены у нас на внутренней стороне черепной коробки. Но могли ли мы подумать, что всего через десять-пятнадцать лет этот самый бластер окажется в наших руках? Что можно будет собственноручно загнать в ловушку Лизуна и зарядить Зефирному Человеку красно-синим лучом промеж глаз? О таком, конечно, можно было только мечтать.

Игры по мотивам Ghostbusters выходили и раньше, но только **Terminal Reality** дали *по-настоящему* почувствовать себя внутри этой вселенной: задействовали в разработке всех ключевых актеров и сценаристов, дотошно перерисовали знакомые с детства декорации, заново разыграли классические сцены. Нерешенным оставался только один вопрос — какая изо всего этого выйдет игра?

Помимо беспрестанно болтающей по телефону Джанин, в штабе охотников есть еще говорящий портрет (справа) и самоходные пляшущие джинсы.



Детектор паранормальной энергии работает по принципу «горячо-холодно». Поначалу искать с его помощью следы призраков даже увлекательно.

Wiilcome!

Еще в репортаже с Майорки Олег Ставицкий писал о том, что Ghostbusters прекрасно смотрелись бы на Wii: связка «Wiimote плюс нунчак» как будто специально создавалась для ловли привидений — первый выполняет роль бластера, а вторым очень удобно выбрасывать ловушку. Версию для Wii делала другая команда, **Red Fly Studio** (до этого работали над **Mushroom Men: The Spore Wars**), и с управлением там действительно все в порядке, но не это главное. Red Fly, пытаясь как-то обойти техническую немощь приставки Nintendo, перерисовали всю графику «больших» версий в гротескном стиле, и в итоге Wii-версия смотрится как приятный мультфильм. Правда, под нож легли некоторые уровни, диалоги и вообще сюжетные моменты из игры, так что интерес игра представляет весьма умеренный. Но за возможность в прямом смысле собственноручно поймать привидение протонным лучом игре можно простить почти любые недостатки.

If There's Something Strange

Тем не менее ответить на него с ходу не получится. Хотя бы потому, что первые несколько часов вам будет не до этого. Ghostbusters выглядят и звучат именно так, как должны выглядеть и звучать «Охотники за привидениями», поэтому поначалу хочется просто смотреть, как кривляются персонажи, и слушать, что они говорят. Как настоящие фанаты, мы залпом пересмотрели оба оригинальных фильма, а затем сели за игру — ощущения практически идентичные. Ну да, диалогов меньше, а мирных сцен нет вовсе — охотники даже комбинезонов не снимают. Но кого это волнует, когда на экране знакомые персонажи говорят знакомыми голосами и стреляют цветными лучами из утыканных лампочками рюкзаков? Глядя на них, как-то забываешь, что Гарольд Рамис с тех пор увеличился в объемах как минимум в полтора раза, у Дэна Экройда — заметные залысины, а Билл Мюррей поседел как лунь и стал за это время главным любимцем всех независимых кинорежиссеров (и лишь Эрни Хадсон, кажется, только прическу поменял). Здесь, в игре, они на двадцать лет моложе и смотрятся совсем как раньше.

Разработчики делают все, чтобы вы забыли о том, что перед вами — видеоигра. Вступительные титры начинаются заставкой Columbia TriStar Pictures образца 1982 года и продолжаются непривычной фразой «В ролях» с последующим перечислением имен ключевых актеров. Структурно Ghostbusters тоже напоминает кинофильм — нас ведут за ручку через знакомые декорации, по пути что-то постоянно взрывается, а персонажи не замолкают ни на минуту: если они не обсуждают текущую ситуацию, то дают советы (особенно это помогает в боях с боссами), а если не делают и этого, то обязательно сопровождают любую потасовку меткими комментариями. Здесь вообще нет четкого разделения между нарра-

Артикуляция в игре, безусловно, хромает, зато модели персонажей, их мимика — выше всяких похвал.

Суперловушка, установленная на ECTO-1, не только моментально засасывает призраков, но и делает это эффектно!

Петрович, подсекай!

Пошаговая инструкция по поимке привидения в домашних условиях (в картинках). Для детей от трех лет.

Шаг первый: вымотайте привидение лучом вашего бластера (плутониевые стержни входят в комплект поставки).

Шаг второй: оглушите призрака метким ударом об кафель.

Шаг третий: загоните привидение в ловушку. Внимание! Ловушка может быть горячей!

Производитель не несет ответственности за последствия применения устройства.

тивной и игровой частью — даже во время самой жаркой перестрелки герои продолжают обмениваться сюжетной информацией и находятся в образе.

Шутки сыплются сплошным потоком. «Ваша гарантия только что истекла. Жаль, что вы не приобрели наш расширенный пакет услуг», — говорят герои, во второй раз бесцеремонно вламываясь в фойе отеля «Седжвик». «Как будем выбираться — коротким путем или зрелищным?» — с деланым равнодушием интересуется герой Билла Мюррея. Это не то чтобы смешно до колик в животе, но сценаристы берут количеством, и этот безыскусный прием прекрасно работает.

И это притом что собственно сценарий довольно примитивен и пришит к оригинальной дилогии белыми нитками. Вся фабула сводится к фразе «Гозер вернулся и снова угрожает». То есть полноценной третьей частью игра считаться не может — скорее это своеобразный эпилог с попутным экскурсом по местам боевой славы. Что ж, мы не в обиде, особенно учитывая то, что полноценный триквел уже находится в производстве.

Зато очень интересно наблюдать за тем, как охотники реагируют на постоянные дежавю. «Ой, по-моему, я это где-то уже видел», «А вот помню, когда мы ловили этого призрака в прошлый раз…» — авторы ненавязчиво, исподтишка иронизируют над недостатками собственного произведения, что, на наш взгляд, полностью их оправдывает.

Cross the Beams

Сама игра — скоростной и очень веселый аттракцион. Если угодно, это такой **Gears of War**, но с меньшим размахом и про привидений. Под ободряющие реплики охотников (они почти всегда сражаются с нами плечом к плечу; лишь в избранные моменты игра оставляет игрока в одиночестве) мы идем по абсолютно линейным уровням, дивимся ярким спецэффектам и ловим призраков в ловушки. Разработчики не дают нам заскучать и постоянно меняют условия игры. К тому моменту, как нам надоест загонять фантомов в ловушки, на сцене появятся монстры, которых можно просто расстреливать без лишних церемоний, — и на какое-то время Ghostbusters превращаются в безалаберный экшен от третьего лица — знай себе беги да отстреливайся, вовремя протягивая руку помощи товарищам (павший на поле брани охотник смирно лежит на полу и искрит протонным ранцем, пока вы или один из членов команды не поможете ему подняться). Но и этим игра вас долго мучить не станет. В те минуты, когда сумматоха утихает, персонажи разыгрывают сцену под кодовым названием «Я чую, они где-то рядом!»: осторожно бродят по коридорам, «прощупывая» каждую стену детектором паранормальной энергии. Тут в ход идут все классические приемы из хорроров — приглушенное или мерцающее освещение, зловещие звуки на заднем плане… Совсем не страшно, но некоторое напряжение создает. Никогда ведь не знаешь, с какой стороны на тебя бросится следующий призрак.

А затем снова начинается перестрелка, но предугадать, какой она будет, довольно сложно. Например, из ниоткуда могут прилететь какие-то пламенеющие горгульи, которых эффективнее всего убивать ударом о ближайшую стенку. Или тот самый голем,

Записки охотника

Все сезоны The Real Ghostbusters со специальным буклетом и в коробке в виде здания самих «Охотников». Большинство нормальных людей готово продать почку, чтобы заиметь себе эту штуку.

«Охотники за привидениями» заявили о себе как о культурном феномене очень резко. Успех первого фильма (который пришлось выпустить в прокат недоделанным: не были готовы все спецэффекты, да и монтаж был не финальным) оказался таким, что в продажу незамедлительно поступила масса самого разного мерчендайза: игрушки, наклейки, майки с понятно каким логотипом и прочее-прочее. До нас в то время большая часть всего этого счастья, конечно, не дошла. В детских играх роль охотников за привидениями за неимением ничего лучшего исполняли обычные солдатики из наборов «три пехотинца, флаг и пулемет». Ну и конечно, в 90-е у каждого ребёнка был «лизун», бесформенная слизкая масса, которая липла к стене и портила обои, а со временем собирала на себе всю шерсть вашего домашнего питомца или ковра и приходила в негодность.

А вот с мультфильмом The Real Ghostbusters, запущенным в промежутке между двумя картинами, нам повезло: по телевизору его крутили и регулярно повторяли, хотя все семь сезонов мы увидели со значительным опозданием (в США его закончили показывать в 1991-м). Мультфильм был интересен в первую очередь тем, что порой там происходило такое, о чем фанаты оригинальных лент могли только мечтать: например, в одной серии Лизун обрел человеческое тело, а в другой Джанин сама нахлобучила бластер и стала в один ряд со своими нанимателями. Каноническую четверку охотников там озвучили, конечно, совсем другие люди, но Игону Шпенглеру повезло: ему свой голос подарил Морис Ла-Марш — вы наверняка имели удовольствие слышать в его исполнении одиозного Брейна из спилберговского мультсериала Pinky and The Brain про двух лабораторных мышей, пытающихся захватить мир. Кроме того, на его счету десятки других мультсериалов и компьютерных игр — кто-то наверняка помнит Йосиму из Baldur's Gate 2.

В 1997 году был запущен второй мультсериал, Extreme Ghostbusters, который просуществовал всего один сезон. Там по сюжету охотники уже отошли от дел, но, когда строители, прокладывая линию метро, случайно разворошили гнездышко духов, Шпенглер (в исполнении все того же Ла-Марша) был вынужден собрать новую команду из неопытных студентов, среди которых оказались инвалид-колясочник и девушка-гот с бледным лицом.

А вот про игры по «Охотникам за привидениями» ничего хорошего сказать не получается. Первая вышла на Commodore 64 в 1984 году, условно повторяла события оригинальной ленты и наскучивала за десять минут. Игра по второму фильму появилась через шесть лет на NES и PC и ставила практически всех в тупик уровнем в зале суда, который удалось пройти лишь избранным. Между этими двумя игроприложениями к билету были The Real Ghostbusters (1987) по мультфильму, которые игрались заметно бодрее, но на самой популярной платформе того времени, то есть на NES, так и не появилась. В 1993-м вышла версия для Game Boy, но особой популярностью не пользовалась. На Sega Genesis был совершенно чудовищный платформер 1990 года выпуска, где предлагалось играть большой головой непонятно какого охотника на маленьких ножках и стрелять какими-то зелеными шариками. Остальное — совсем уж жуткий мусор по мотивам Extreme Ghostbusters (одна игра полностью повторяла Time Crisis с переделанными текстурами — феноменальное надувательство) для Game Boy и мобильных телефонов.

Из остального мерчендайза, представляющего интерес, есть только альбом стикеров Panini, только его у нас было не достать, хотя пакетики с наклейками кое-где продавались. А вот комиксы и мангу по «Охотникам за привидениями» к нам не завозили и не переводили. Как и не было у нас книги Ghostbusters: The Return, написанной в 2004 году фанатом Шолли Фишем.

В некоторых библиотеках водятся плотоядные книги. Будьте внимательны!

Нам не только не разрешают сесть за руль ECTO-1, но еще и издеваются: «Может, дадим новичку порулить?» — «Да ни за что!»

составленный из тысяч книг, которого нужно не только расстрелять, но и сорвать с его «головы» настольную лампу, — что-то вроде мозгового центра чудовища. Разработчики регулярно подкидывают что-нибудь новенькое. Это может быть, например, неизвестный вид монстра. Или простенькая головоломка. Наконец — банальная смена декораций: то и дело нас забрасывают в параллельные миры, а там либо порталы и парящие в воздухе островки земли, либо паутина от пола до потолка, либо еще что-нибудь эдакое.

По ходу игры открываются новые режимы для нашего рюкзака-бластера. Всего их четыре, у каждого — по два вида огня (подробнее см. во врезке). Ни один из них не остается невостребованным — нас буквально принуждают жонглировать на ходу. Помимо монстров, которых можно убить *только* определенным видом оружия, есть и такие, которые просто более восприимчивы к той или иной атаке. Плюс можно оказать огневую поддержку остальным членам команды — например, замедлить особо крупное чудовище, пока товарищи его расстреливают.

Но как ни крути, а фантомов и прочую потустороннюю мошкару придется загонять в ловушки. Этот ритуал — одновременно самый волнующий и прозаический в игре. С одной стороны, он выглядит точно так же, как в фильме: сначала охотники долго измат ывают призрака шквальным огнем, затем захватывают его лучом и с видимым усилием заталкивают в ловушку —

Зефирный Человек, пораженный огнем из бластера, корчит такую печальную рожицу, что его становится жалко.

Внезапно взлетевшая в воздух мебель — к дождю!

Боссы в игре, как правило, большие и зубастые, но совсем не страшные. Помните, их слабые места всегда сияют ярким светом!

в этот момент нужно с утроенной силой вращать правым стиком (управление в игре заточено под консоли; поверьте, с клавиатурой и мышью ощущения совсем не те), не давая монстру вырваться, — как в каком-нибудь симуляторе экстремальной рыбалки. С другой стороны, процесс этот может быть довольно утомительным, на протяжении игры он никак не меняется, а повторяется с завидной регулярностью. Правда, разработчики и тут попытались выкрутиться — ближе к финалу ловушками придется пользоваться все реже.

Зато любое сражение тут гарантированно превращается в погром и бардак. Конечно, Terminal Reality несколько лукавили — физически активных объектов на уровнях не так уж много: некоторые, притом самые неожиданные, предметы (вроде мусорного бачка) отказываются двигаться с места. Зато стекла, посуда, мелкий строительный мусор — все разлетается в стороны от первого же выстрела. Бластеры, как и положено, оставляют на стенах внушительные ожоги, столы ломаются в щепки, в углу экрана идет подсчет нанесенного зданию урона… а мы в этот момент радуемся, как дети, причем совершенно непонятно почему — все это мы уже видели тысячу раз. Видимо, причина в том, что мы с детства мечтали разнести именно эти комнаты именно из этих бластеров.

Что делать, шеф?

Ghostbusters собрана из очень простых и эффектных приемов. Они делают свое дело: в кадре постоянно что-то происходит, загорается, разламывается на куски. Вспышки бластеров выглядят похлеще иных лазерных шоу, а звуки взрывов еще долго будут являться вашим хомячкам в кошмарах. Но в них же кроются и главные проблемы игры — она слишком предсказуема, линейна и старомодна. Большую часть времени плотность событий на экране не дает об этом вспомнить, но то и дело случаются неприятные казусы. Например, персонажи могут внезапно замолчать и замереть на месте, хотя за секунду до этого они бурно что-то обсуждали. Это значит, что скриптовый диалог закончился и теперь все участники команды ждут от вас (зеленого новичка, между прочим) активных действий. Или вот хотя бы двери — даже если какую-то из них можно открыть, случится это не раньше, чем это предусмотрено сценарием. Да и то дергать за ручку может лишь строго определенный персонаж — если это должен сделать игрок, то остальные, можете быть уверены, не сдвинутся с места.

Но самый главный недостаток Ghostbusters в том, что за нее можно садиться только тем, кто очень-очень сильно любит оригинальные фильмы, кто в детстве не отрываясь смотрел мультсериал и, опять же, мастерил бластер из ранца ранца и трубки от пылесоса. Мы часто произносим подобные слова, но в данном случае это *действительно* очень важно: ностальгия и бережное отношение к первоисточнику — самые сильные черты Ghostbusters, а все остальное реализовано прилежно и аккуратно, но не более того.

■■■

Если оценивать Ghostbusters как игру, то она не заслуживает выше семи с половиной баллов — да, все смотрится очень неплохо, но с точки зрения механики это трехлетней давности экшен, в котором нет ни одной по-настоящему свежей идеи. С другой стороны, для фанатов это бесценное сокровище, восемь часов вместе с любимыми героями, которые выглядят, двигаются и говорят точно так же, как и двадцать лет назад.

Единственное, о чем мы просим абсолютно всех, кто собирается ознакомиться с этой игрой, — пожалуйста, постарайтесь не обращать внимания на ее недостатки. Это очень опасно: как только вы начнете ругаться на примитивную механику, станете замечать недочеты в геймдизайне — иллюзия рассеется и перед вами окажется заурядная «стрелялка» про мужчин в комбинезонах. Так что самое лучшее, что вы можете сде-

Лучи радости

Протонный ранец — ваше единственное оружие в игре. У него есть четыре режима стрельбы, каждый из которых хорош для определенных ситуаций.

Что? Красно-синий луч, знакомый все поклонникам Ghostbusters

Кого? Отлично подходит для измательвания фантомов и их последующей поимки

Основной режим Направленный поток энергии средней мощности

Альтернативный режим Мощный сгусток энергии повышенной силы

Прочее Этот луч может захватывать врагов, чтобы удобнее было их бить и загонять в ловушки

Что? Луч голубого цвета

Кого? Хорошо подходит для больших скоплений врагов

Основной режим Похож на дробовик — стреляет зарядом светящихся частиц

Альтернативный режим Синий луч, замедляющий врагов

Прочее Идеальное решение для оказания огневой поддержки

Что? Поток ядовито-зеленой слизи

Кого? Пригодится для решения головоломок и уничтожения определенных видов монстров

Основной режим Душ из слизи

Альтернативный режим Зеленая «сопля», соединяющая между собой два неодушевленных предмета

Прочее Обязательно попробуйте выстрелить слизью в лицо товарища — незабываемое зрелище!

Что? Луч желтого цвета

Кого? Самых крепких противников

Основной режим Серия мощных разрядов, перегревает ранец за четыре выстрела

Альтернативный режим Очередь из разрядов средней мощности

Прочее Если «пометить» противника выстрелом в основном режиме, а затем переключиться на альтернативный — все заряды будут лететь точно в цель

лать, — это глубоко вздохнуть, запустить игру и по возможности не отрываться от нее до финальных титров. Мы рекомендуем поступать именно так.

P.S. Напоследок — ложка дегтя: в PC-версии игры отсутствует кооперативный мультиплеер. Как заявил официальный представитель компании **Threewave**, ответственной за многопользовательский режим в игре, на такой шаг они вынуждены были пойти из-за недостатка ресурсов и по причине желания отполировать до блеска консольные версии. Так что приверженцам PC придется довольствоваться электронными напарниками… Что не такая уж и трагедия — соображают AI-охотники очень неплохо. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 100%

Дождались?
Ghostbusters — это прежде всего «Охотники за привидениями», а уже потом — игра. Бегать по уровням и расстреливать привидений интересно, но гораздо увлекательнее слушать диалоги и наблюдать за персонажами.

Геймплей ★★★★★★★★ 8

Графика ★★★★★★★★ 7

Звук и музыка ★★★★★★★★ 10

Интерфейс и управление ★★★★★★★★ 7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ARMA II

RS@GROMANIA.RU

Жанр
Военный тактический симулятор

Издатель
505 Games

Разработчик
Bohemia Interactive Studios

Издатель в России/локализатор
Акелла

Похожесть
- Operation Flashpoint
- Armed Assault
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.arma2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Башкиров

ArmA 2 — самая подробная, масштабная и сложная военная игра нашего времени... играть в которую можно будет после тридцати с лишним патчей и пары официальных аддонов. Это красивый, смело задуманный тактический шутер, но остается только пожалеть игрока, польстившегося на пейзажи Черноруссии и купившего «Тактику современной войны» у **«Акеллы»** или через Steam в ее нынешнем варианте. Даже после выхода первых двух патчей (и патча ко второму патчу) процесс игры в ArmA 2 будет долгим и болезненным.

Быстрее времени

Bohemia Interactive вот уже почти десять лет придерживаются одной и той же концепции: в военном шутере все должно быть максимально серьезно и реалистично. Первый **Operation Flashpoint** и аддоны к нему, первая ArmA — все они стремились показать войну такой, какая она есть: грубой, прозаической. Они наглядно демонстри-

Дождь, ветер, железобетонные конструкции, пасмурное небо, подъемный кран и увешанные оружием мужики... Это не S.T.A.L.K.E.R., это война в Черногорске.

Искусственный интеллект в игре — вещь настолько хрупкая, что NPC делятся на союзников, терпеливо ждущих приказов, и на таких же чернорусских сопротивленцев.

Операции по зачистки маленьких деревень не менее опасны, чем штурм города. Хорошо хоть особенности движка не позволили сделать обследование каждой отдельно взятой избы!

Если крупные населенные пункты в ArmA 2 более-менее индивидуальны, то все мелкие выглядят абсолютно одинаково: неуничтожаемые домики вокруг неразрушаемой церквушки.

Пытка контекстом

Bohemia Interactive принципиально не используют в своих играх иконки, так что основная масса функций доступна через всплывающие меню. Вот некоторые из них.

Меню действий является контекстно-зависимым, то есть его содержимое меняется в зависимости от того, где находится персонаж. Главный недостаток интерфейса ArmA 2 в том, что разработчики не убирают из меню ненужные опции: если подойти к «Хамме-ру», то к обычным пунктам «достать бинокль» и «достать пистолет с глушителем» добавятся опции «сесть в «Хаммер» на место водителя» и «сесть в «Хаммер» сзади».

Меню управления напарниками доступно через пробел и клавиши F1–F4. Здесь в кучу свалены и доступные, и недоступные команды... И если эта система кажется вам запутанной, то учтите, что в подменю Team есть подменю установки условных обозначений для команды, в котором есть еще одно подменю Team для переключения между командами с разными условными обозначениями. Нет, правда!

О многозадачности разработчики тоже никогда не слышали — приходится возиться с одним меню зараз, хотя вокруг так и свистят пули. Чтобы переключиться между бойцами, надо сначала выбрать соответствующий пункт в меню действия, чтобы попасть в меню выбора бойцов, где можно или просто выбрать бойца, или нажать View Unit для вызова тактического вида с высоты птичьего полета.

ровали, что жизнь любого человека, вовлеченного в вооруженный конфликт, зависела от превратностей фортуны: случайная пуля могла проломить вам череп за два шага до цели; едущая по дороге машина могла перевернуться на случайной кореге, и приходилось проделывать оставшийся путь пешком (если, конечно, удавалось пережить аварию). Словом, эти игры прямолинейны, как советский прапорщик, и они дают понять: игрок — не более чем пушечное мясо, актер массовки в театре военных действий. За эту правдивость их и любят.

ArmA 2 — точно такая же. Это симулятор солдата, сделанный на уровне виртуальных тренажеров для подготовки военнослужащих. Если посвятить ArmA 2 достаточно времени, вы обязательно поучаствуете в битвах с использованием танков, минометов, истребителей, артиллерии и разведывательных беспилотников, не говоря уж о мелкой бронетехнике, вертолетах и широком ассортименте современного стрелкового оружия. Мы управляем маленьким летучим отрядом солдат, который разъезжает по Республике Черноруссии между городами, удерживаемыми крупными силами американской морской пехоты или российских войск, и вступает в мелкие стычки с чернорусскими коммунистами.

Предусмотрены сюжетные развилки, мы можем встать на сторону радикальных черноруссских националистов или войск гражданской самообороны, что определяет характер последнего сражения и сюжетную концовку игры. Но не думайте, что разработчики будут хоть как-то облегчать вам задачу, — у них серьезный военный симулятор, поэтому любая миссия по определению должна быть крайне суровой. Они произвольно раскидывают по карте контрольные точки, предлагают топать навстречу приключениям на своих двоих в режиме реального (или слегка ускоренного) времени и надеются, что игрок сам пройдет по нужным триггерам и угадает правильную последовательность основных и вспомогательных заданий.

Дальше сами

Но такой структурой миссий в играх от Bohemia никого не удивишь. Другое дело, что в этот раз разработчики пошли еще дальше — как и было обещано, к пятой миссии ArmA 2 переходит в режим полномасштабного **Grand Theft Auto**. Дана карта с ключевыми зонами, которые можно посетить в любой последовательности, есть набор из десятка расплывчатых заданий (захватить военного преступника, вступить в контакт с лидером сопротивления, перебить контрабандистов). Проблема в том, что к созданию открытого и нелинейного игрового мира разработчики подошли точно так же, как и к созданию рядовых сюжетных миссий, — вывалили на карту кучу объектов, расставили триггеры и запустили туда игрока в надежде, что все как-нибудь да заработает.

Спешим пояснить. В ArmA 2 нам предлагают гигантскую карту в 225 квадратных километров с лесами, горами, полями, островами, дорогами, крупными и мелкими населенными пунктами, усеянную зонами «верной смерти» (где игрока мгновенно расстреливают невидимые снайперы), минными полями и заселенную дружественными и вражескими NPC с абсолютно непредсказуемым поведением. При таких масштабах любое ваше неосторожное действие может оказаться коварной ловушкой. Например, для перемещений по карте командование предоставляет нам вертолет, но AI может хладнокровно посадить машину с нашими парнями прямо на деревья, на случайно подвернувшуюся избушку, на высоковольтные провода — и все ваши тактические замыслы рушатся, извольте начать все с последнего чекпойнта.

Менее экстремальный пример: получив сведения о маршруте перемещения машины с военным преступником, вы вычисляете по карте место его наиболее вероятного появления (удобный перекресток) и устраиваете там засаду. Но враг не появляется. После многократного переигрывания задания и прочесывания местности выясняется, что AI свернул с дороги в лес и в

Знаки отличия

Ни одно задание в ArmA 2 не развивается по заранее написанному сценарию — а значит, в 99 случаях из 100 скатывается в неуправляемый хаос. Вот один из вариантов развития миссии Counterattack за российскую армию.

Хотя миссия рассказывает об отбитии Электрозаводска у враждебных чернорусских элементов, начинается она за километр от города, в недрах БМП...

...который долго и упоительно мчится через поля в режиме четырехкратного ускорения времени. В обычном FPS за это время мы бы уже успели пройти уровня полтора.

Первый этап (зачистка пригородов) протекает более-менее четко... Бойцы перебегают между домиками, прыгают через изгороди, стреляют куда-то в направлении холма. Врагов, правда, не видно.

Ко второму этапу (зачистка городской ратуши) что-то почти наверняка пойдет не так: где-то не сработает триггер, напарники разбредутся по окрестным улицам, стреляя по беспорядочно перемещающимся врагам...

...кого-то обязательно подстрелят, и вам придется сначала тащить беднягу из-под огня, потом сваливать его где-нибудь в тихом месте и оказывать первую помощь. Врагов по-прежнему не видно.

Как только вы решите, что ArmA 2 — самая скучная игра в мире, мимо проскочит вражеский танк, родной Т-90 сделает выстрел в упор... Ну как, стоило оно того? Можете переигрывать эту миссию сотни раз, но больше вы такой красоты никогда не увидите.

данный момент терпеливо таранит машиной деревья. Искусственный интеллект в ArmA 2 нельзя подпускать к технике, но и без нее играть просто невозможно! Конечно, легко рассуждать про медитацию, дзен войны и вспоминать «Тонкую красную линию» Теренса Малика, часами трясясь на грузовике или в недрах БМП... но все это суровое очарование в любой момент может быть разрушено даже не ловкой диверсией противника, а неуклюжим маневром очередного дуболома — и уж в этом точно нет ничего хорошего.

Вероятность успешного выполнения любой миссии драматически низка. На прохождение кампании может уйти 13-14 часов реального времени, и если где-то на огромной карте не сработает хоть один скрипт или триггер, то все задания придется начинать заново.

Но это еще не все. В финальной стадии кампания (неважно, на чью сторону вы в итоге встали) переходит в режим тактического управления войсками с возможностью строить укрепления, казармы и заводы, покупать оружие, бойцов, ходить войной на чужие лагеря и зарабатывать деньги путем захвата вражеской техники. Развитие событий окончательно тормозится: теперь ведь нужно еще отстроиться и дождаться, пока появятся деньги на покупку бронетехники. А еще в этом режиме купленные подкрепления мгновенно возникают на поле боя и происходит постоянный респаун вражеских войск. И тут концепция максимально реалистичного военного симулятора дает ощутимую трещину: о каких тактически грамотных боевых действиях можно говорить, если за вашей спиной в любой момент может материализоваться БТР противника?!

В четыре руки

Несмотря на все эти досадные нелепости, ArmA 2 — игра с уникальной механикой. Разработчики не могут гарантировать, что у миссии будут начало, середина и конец, что вам будет весело, что вы увидите самые интересные моменты и что вражеский AI наглядно продемонстрирует вам свои достоинства... Вместо этого вам предлагают *поиграть* в войну, принять участие в настоящем, тщательно симулированном вооруженном конфликте.

В подчинение выдаются четыре бойца и фрагмент огромной карты, на котором происходит военная операция. На нем нужно успеть найти пятачок, где именно в этот отдельно взятый момент времени кипят боевые действия. Пробежав, проехав или пролетев километр, нужно вывести свой отряд на позицию,

Враги крупным планом? В интересном ракурсе? Вы не ошиблись, это — ролик на движке.

Вертолеты — основной способ перемещения по Чернорусии. Но все пилоты — как на подбор камикадзе, а управлять вертолетом лично одинаково неудобно и с мыши, и с клавиатуры.

Режим парашютирования есть в тренировке, но отсутствует как класс в основной кампании — еще одно доказательство того, насколько поспешно делалась игра.

Чернорусского террориста в естественной среде обитания в ArmA 2 можно сфотографировать только так — на бегу и поверх винтовки.

разобраться в обстановке и найти, в кого стрелять.

А увидеть врага в ArmA 2 нечеловечески трудно — это одно из своеобразных достоинств игры. После бега или в центре перестрелки у солдат внезапно ухудшается зрение — картинка плывет и затемняется. А кругом и без того пестрая мешанина веток, кустов, домиков, изгородей, травы, проводов, солнце бьет в глаза и играет в прицеле. Вокруг палят из танковых орудий и ракетных установок, за холмами работает артиллерия, но наше участие в битве исчерпывается двумя-тремя часами беготни и парой коротких очередей. Нам стараются показать, что одиночный солдат — ничего не решающий винтик огромной машины и что успешность военной карьеры определяется не столько умением метко стрелять, сколько умением доживать до следующей операции. Миссии ArmA 2 развиваются в режиме «перебежка — долгая пауза — перебежка». Мы либо ждем, либо опаздываем, и если рядом неожиданно оказались силы противника — значит, где-то что-то пошло не так и нас, скорее всего, убьют.

В лесу или во время городской операции тактическая механика игры разваливается, играть больше нельзя, попытка послать во фланг пулеметчика или переключиться на другого бойца ведет к немедленному поражению. В таких ситуациях можно только лежать и ждать, когда все кончится. В этом смысле ArmA2 похожа на масштабную полевую страйкбольную игру — сюда приходят не столько для того, чтобы пострелять, сколько для того, чтобы «поиграть в войнушку». И в этом отношении она вне конкуренции.

Тем не менее, если вы впервые сталкиваетесь с играми от Bohemia, нужно держать в уме несколько важных моментов. Во-первых, не стоит переоценивать свои силы и с ходу выбирать самый высокий уровень сложности. Если на Regular и Recruit враги помечаются красными ромбами на дисплее, то на Veteran и Expert отключается большинство подсказок, приходится полагаться лишь на свои глаза и советы напарников. Чтобы успешно сражаться в таких условиях, нужен немалый опыт. Во-вторых, ранения. На низких уровнях сложности морпех в состоянии пережить одно-два попадания, а после серьезного повреждения начинает кататься по земле и шипеть в рацию, пока не подбежит напарник и не окажет первую помощь (примерно как в **Gears of War**, только лечить нужно очень долго и помощи от AI не дождешься). На высоких уровнях сложности убивают одной пулей и потеря любого из напарников ведет к немедленному прекращению миссии. Как следствие, ни в коем случае нельзя разделять группу.

Но, пожалуй, главная беда ArmA 2 — это управление. Мышь, клавиатура, опционально — геймпад от Xbox 360 (для вертолетов), десятки контекстно-зависимых меню, в которых пункты «посмотреть инвентарь» и «пересесть на место стрелка» очень легко перепутать с пунктом «катапультироваться на ходу». Много и просто лишних функций. Клавиши F1-F4 служат для отдачи приказов напарникам — как и пробел, и цифры... Переключение оружия тем временем упрятано во всплывающие меню. Так ли уж нужна в игре возможность управления джипом с пассажирского сиденья, через выкрикивание команд водителю? Зачем делать во всех меню опцию «катапультироваться», когда уже есть опция «выйти»? С какой таинственной целью сделаны функции «заглушить двигатель» и «высунуться из люка в танке»? Нормальный интерфейс этой игре сейчас гораздо нужнее, чем возможность прокатиться на бронетехнике с ветерком, оглядывая при этом окрестности.

■■■

Безусловно, когда-нибудь ArmA 2 сможет стать почти идеальным военным симулятором. Еще пять-десять патчей, пара отличных любительских модификаций (комьюнити у Bohemia на этот счет очень сильное и плодовитое), официальных аддонов… Но далеко не факт, что все игроки будут готовы ждать этого светлого будущего. Не в последнюю очередь потому, что уже совсем скоро выходит **Operation Flashpoint 2**, в которой будет примерно то же самое, но дороже, дружелюбнее к игроку и — уж мы надеемся! — играбельнее. И если у **Codemasters** все получится, то ArmA 2 получит конкурента, с которым ей тягаться будет ой как тяжело. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✗

Дождались?

Очень достойный и реалистичный военный шутер, который страдает от традиционных для Bohemia проблем — ворохa сомнительных функций, странного AI, неудобного интерфейса и гигантского количества багов.

Справданность ожиданий: 70%

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	5

Рейтинг **7,0** «Хорошо»

ANNO 1404

Василий Ветлугин

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экономическая стратегия
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Related Designs
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
The Settlers
The Guild
Patrician 2
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
http://dawnofdiscoverygame.us.ubi.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

В мире существует не так уж много игр, которые способны влюбить в себя с первого взгляда. Серия Anno 1xxx, и в частности **Anno 1404**, — как раз из их числа. В ней прекрасно все, от украшенного разноцветными витражами гигантского собора до крошечных крабов, снующих по берегам необитаемых островов, от пьяненьких гуляк, выбирающихся из пивнушки с серьезной качкой, до ассасинов, разминающихся с саблями на стенах неприступной крепости. Повседневной жизнью здесь можно любоваться бесконечно, это такое медитативное занятие вроде разглядывания экзотических аквариумных рыбок, в котором восторг от наблюдений смешивается с гордостью — ведь этот суетящийся муравейник выстроили именно вы. В какой-то момент приходит мысль, что ваш родной микрорайон меньше похож на настоящий живой город, чем торговый поселок Великого визиря. Такова сила сказки.

Здесь будет город заложен

И такова сила Anno 1404 — несомненно, одной из главных стратегий года. В ней вы выступаете кем-то средним между мэром Лужковым, прорабом строительной бригады и менеджером сельского универсама. Это игра, в которой колдовской отвар ведьмы и стоимость квадратного метра жилья одинаково важны для победы.

Для начала — обязательное пояснение для тех, кто впервые слышит об этой серии. Anno 1xxx — стратегия, посвященная строительству средневекового города (или колонии в Новом Свете). Ее родина — Германия, страна с особым подходом к созданию градостроительных симуляторов (оттуда же, например, происходит серия **The Settlers**). В любой другой игре именно вы главный и мир старательно вертится вокруг вас. Anno 1404 тоже делает вид, что игрок важнее всего (в частности, по прохождении кампании вас благодарят за спасение королевства), но буквально с первой же обучающей миссии чувствуется подвох. Поповский прихвостень, под руководством которого вы готовите крестовый поход, разве что не кроет вас матом, ругая за медлительность и неуклюжесть («Что, и ЭТО — лучшие солдаты твоего города? Господи! Надеюсь, ты не настолько наивен, чтобы ждать их возвращения из похода?»). Миссии ко второй смутное ощущение перерастает в уверенность — несмотря на то что роскошно оформленные головы компьютерной знати постоянно что-то докладывают, чего-то просят и что-то обещают, главный здесь не вы. Главные — они. Маленькие веселые человечки из маленьких пряничных домиков.

Как и во всякой градостроительной стратегии, в Anno 1404 чудеса, приключения и путешествия на край света невозможны без строительства города. Доступность больших страшных кораблей, орд бронированных рыцарей и плесневелых замков напрямую зависит от количества и качества быта жителей вашего городка (что, в общем-то, логично — где это видано, чтобы грозные линейные корабли строили в диких рыбацких поселках?). Именно вокруг этих маленьких зажравшихся сволочей крутится игровая жизнь, а поиски шпионов или там рытье подкопов под крепость ассасинов присутствуют на правах дополнительных аттракционов.

Едва-едва въехав в ваш поселок, игровые человечки объявляют себя крестьянами и начинают требовать за свои налоги рыбы (стройте рыбацкую хижину), сидра (яблоневый сад) и попа с проповедями (церковь, вестимо). Получив желаемое, электорат превращается в горожан, которым уже подавай одежду (конопляное поле плюс домик прядильщицы), приправ к рыбе (приходится идти на поклон к арабам) и помещение под распивочную. Затем цикл повторяется, горожане отъедаются до патрициев, которые потребляют еще больше, а патриции, в свою очередь,

Военные лагеря будущего крестового похода. Пара сюжетных поворотов — и вам придется лицом к лицу столкнуться с этими ребятами.

Восточный торговый городок встречает усталого путешественника фонтанами и рыночными апельсинами.

Качество текстур потрясающее — на церкви, если приглядеться, видны цветные витражи.

Безумный крестовый поход во всем великолепии — вы осторожно просачиваетесь мимо военных кораблей с белым флагом.

объявляют себя знатью, требующей достать Луну с неба.

Заглотнув наживку из элементарных начальных заданий («Просят избушку лесоруба построить. Что мне, жалко, что ли? А то люди вон без досок мучаются»), вы приходите в себя через пять часов непрерывной игры, выстраивая очередную умопомрачительную производственную цепочку. Головной мозг переходит в режим специалиста по логистике: «Так, знать требует книги, для книг нужна бумаги, для бумажной фабрики требуются древесина и место на реке, река на другом островке, быстренько колонизируем, а еще надо краску индиго, она на юге у арабов, но для плантации индиго требуется поселения второго уровня, а до второго уровня оно не растет без молока, для производства которого потребна козья ферма...»

Как ни удивительно, все это хозяйственное безумие расслабляет и успокаивает. В какой-то момент начинаешь ощущать себя то ли управдомом, то ли продавщицей из сельпо — «Пива нет и не будет, следующий». Ощущение контроля над производством мозаики и поставками мяса соленого говяжьего (сорт высший, жилование — не более 13%) странным образом оказывается слаще власти над римскими легионами и космическими армадами. Что-то подобное, наверное, ощущают нью-йоркские банкиры из Goldman Sachs, в очередной раз вздувая цены на арабскую нефть и молдавский укроп.

Идем на Восток

Без арабов не обойтись и вам — едва встав на ноги, средний класс тут же начинает требовать экзотических кушаний, в северных широтах принципиально недоступных. Приходится отправляться к Великому визирю и, получив ярлык на княжение, начинать обустраивать арабское селение. Восточные острова — главное и самое заметное новшество в игре. В отличие от северных, европейских островков, оформленных в приглушенных тонах, Восток сияет и слепит солнечной желтизной песчаных пляжей. У арабов все проще и сложнее одновременно — всего два класса поселенцев (вместо четырех в этих ваших Европах), зато им нужно строить специальные оросительные станции, тянущие на песках зеленый ковер плодородных почв. Обычные ковры тут тоже можно производить — вместе с кофе, финиками и брусками глины.

Наличие двух цивилизаций с разными экономическими системами приятно разнообразит игру, заодно заставляя вас заботиться об организации торговых маршрутов. Надо заметить, что интерфейс управления торговыми путями в Anno 1404 — один из лучших среди всех, что мы когда-либо видели. Особенно приятно, что в случае гибели вашего корабля от рук морских разбойников маршрут остается в спис-ке — просто кликните по нему, чтобы отправить в путь другое судно. Вообще, управление в Anno 1404 больше всего похоже на зефир — легкое, почти незаметное, оставляющее приятную сладковатую муть в голове.

Ровно два клика отделяют вас от любого возможного действия в игре — от обустройства кварцевого рудника до снаряжения военного корабля. Плюс игра не стыдится автоматически показывать зоны действия нужных зданий — выберите «Построить хижину», и ближайшая к ней церковь окрасится приятным зеленым цветом. Все хорошо и с оповещениями — Anno 1404 периодически сообщает человеческим голосом, где остановилось производство, какие квесты вы забыли выполнить, и традиционно предлагает прерваться на чашечку кофе, потому что вы играете уже два часа подряд.

Сдержки и противовесы

Столь же вдумчиво разработчики из **Related Designs** обустроили квестовую систему. В сюжет-

Отчаянная попытка сбросить обратно в море вражеский десант.

Этот небольшой арабский городок со временем имеет все шансы дорасти до статуса столицы мира.

Крепость ассасинов, в которой томится один из важных сюжетных персонажей. Снова обратите внимание на качество текстур — прорисован каждый камешек, каждая трещинка.

Редактор торговых маршрутов. Купеческое судно «Топаз» занято перевозками шелка и кофе из Дия в Розьярд.

ной кампании чувствуется тщательно выстроенный ритм: задание по возведению города-сада кончается чудовищным морским сражением, вслед за солнечно-травоядной миссией идет сумасшедшая осада с таймером и ливневым дождем в качестве аккомпанемента. Плюс всевозможные побочные квесты, от производства молока для простывших детей до ловли шпионов на улицах. За послушание, терпение и прилежное выполнение заданного вам выдают очки чести, за которые следует приобретать всяческие приятные бонусы, вроде увеличения корабельных хитпойнтов. Они вам понадобятся — воевать здесь приходится часто и жестоко.

Жанр стратегий про строительство домиков обычно отличается крайне скверными боевыми действиями — десяток пупсов (которых одевали-обували всем мегаполисом) лупит друг друга без намека на тактику, а игрок чувствует себя униженным и оскорбленным. Anno 1404 — совсем другое дело, войска здесь производятся не поштучно, а так называемыми лагерями. У лагерей есть хитпойнты, сила атаки и зона действия, в которой они могут нападать на чужой лагерь или же захватывать объекты народного хозяйства. Перемещаются с места на место лагеря неохотно, поэтому вам стоит тщательно продумывать размещение войск, прикрывая оголенные участки стенами и башнями. Если враг прорвет вашу оборону, то сады, поля и огороды, с которых кормится население, перейдут в его собственность.

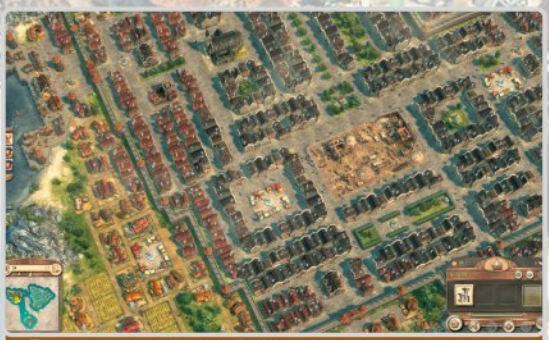
Оставшись без еды, воды и кожаных штанов с заклепками, горожане побегут прочь из обреченного поселения, унося с собой налоговые выплаты и вгоняя вас в жестокий финансовый коллапс, за которым следует неминуемое поражение. Кроме того, производство обычно разнесено на несколько островов (не хватает места, не хватает ресурсов), закрыть их все стенами с башнями никак не получится, поэтому не отказывайте себе в удовольствии построить флот и отправить его в патруль — ловить вражеские десантные корабли.

Благо ловля вражеских кораблей красочно обставлена — судешки честно палят друг в друга ядрами с громовым грохотом, драматически загораются и обиженно идут ко дну. Графическое оформление Anno 1404 — лучшее в жанре. Пленительную красоту местных улочек мы уже описывали в начале статьи, но куда приятнее наблюдать за превращением дикого острова, по которому бродят пугливые лани, в переполненный мегаполис с десятками дымящих производств и страшным загрязнением окружающей среды. Плюс множество необязательных, но приятных деталей: болотистый островок ведьмы, выброшенные на берег обломки корабля, парковый лабиринт рядом с убежищем чумного императора...

■■■

Anno 1404 можно применять в качестве домашнего дзен-тренажера, но не в этом ее главное достоинство. Прежде всего это глубокая, вдумчивая и плавная стратегическая игра. В ней можно отправлять в походы непобедимые армады и возделывать маис. Можно поить детей молоком, можно репрессировать шпионов — все это, как и раньше, связано в ладную, понятную систему, в которой изменение значения любой переменной видимым образом влияет на уровень жизни жителей вашего города. Так что не забывайте пристально следить за ценами на инжир — в Anno 1404 этот навык однажды может спасти вам жизнь. ■

Морской бой. Очень жаль, что на кораблях не отображается команда.



Полностью развитый европейский город во всем своем великолепии.

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ

ДЕСЯТЬ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ В ANNO 1404:

1. Имперский собор, самое дорогое здание в игре, строящееся целую вечность. Жизненно необходимо для победы.
2. Церковь. Обеспечивает религиозные потребности народных масс, пока собор не будет закончен.
3. Склад. Сюда доставляются выдранные из чрева земли ресурсы; кроме того, он расширяет зону, в которой вы можете строить здания.
4. Рынок. Здесь горожане закупают продукты, это первое строение в любом жилом квартале.
5. Строительное меню, головы вверху обозначают разные классы построек.
6. Панель, показывающая количество основных ресурсов. На самом деле их несколько десятков.
7. Виды растений, которые можно выращивать на данном острове. Готовьтесь к тому, что вам потребуется колонизировать несколько островов для обеспечения всех потребностей.
8. Панель сообщений, предупреждений и уведомлений. При наведении курсора отмечает на карте, что где произошло.
9. Ваш доход и численность вашего населения, разбитого на социальные классы. Кроме того, показана также численность кораблей и максимальный военный бюджет.
10. Стрелочки над домиками свидетельствуют о том, что их жильцы готовы перейти в следующий социальный класс, но мы запретили им социальный апгрейд, чтобы не тратить дефицитных ресурсов.

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Серия Anno 1xxx хорошеет с каждым годом, хотя суть ее остается неизменной. Нам уже в который раз предлагают возвести процветающий город, тщательно выстраивая все производственные цепочки, — а мы все так же радуемся этому, как дети.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

Tales of Monkey Island

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Telltale Games

Похожесть
Jack Keane
Sam & Max Episodes

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.telltalegames.com/monkeyisland

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Escape from Monkey Island, четвертая и до недавних пор последняя часть культовой приключенческой серии о похождениях «могучего пирата» Гайбраша Трипвуда, начинается с того, что наш герой и его новоиспеченная жена Элейн Марли, губернатор Карибского острова Melee Island™, возвращаются домой из долгого свадебного путешествия. И выясняют, что местные жители за время их отсутствия успели позабыть супругов и выбрать нового губернатора. Справедливость, естественно, была восстановлена, но в итоге Элейн и Гайбраш предпочли губернаторскому креслу вольный морской ветер...

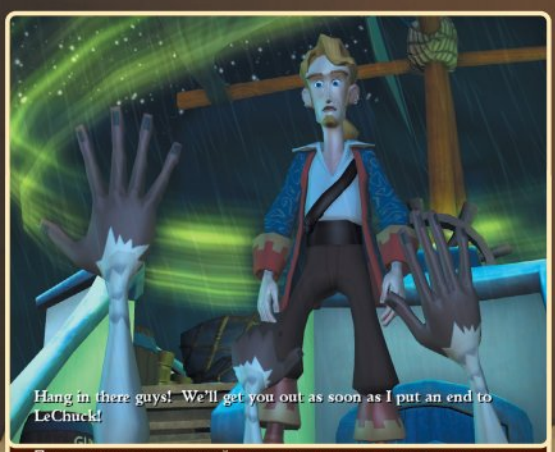
Их последнее плавание длилось девять лет. В отличие от жителей Melee Island™, мы не забыли супругов. Но, если честно, тоже успели их похоронить. Мы воздвигли Гайбрашу памятник, к которому регулярно приводили юных разработчиков. И вот теперь этот памятник вдруг крякнул, встрепенулся и громко крикнул: «I'm Guybrush Threepwood, a Mighty Pirate!™»

В нужное время, в нужном месте...

На нас это произвело примерно такое же впечатление, как шаги каменного Командора — на Дон Жуана. Серия, стартовавшая в 1990 году с **The Secret of Monkey Island**, для нескольких поколений игроков сформировала образ идеального квеста — умного, доброго, солнечного, если хотите. И при этом безумно смешного. Менялась графика, интерфейс и устройство инвентаря, но неизменными оставались умопомрительные персонажи, изобретательно сделанные головоломки и неподражаемое чувство юмора.

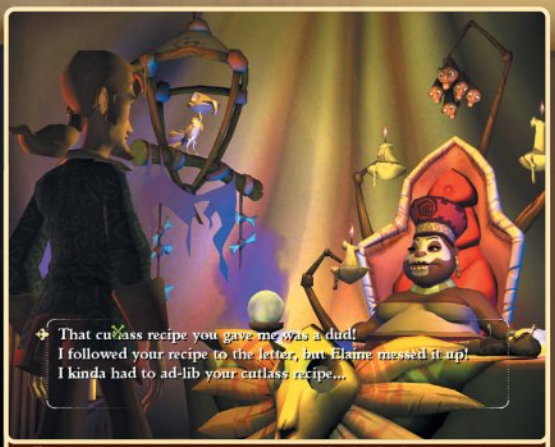
И вот теперь серия возвращается в виде пяти ежемесячно выходящих эпизодов (первый проходится в среднем часов за пять). Причем разработчики обещают не набор сравнительно независимых историй, а полноценный, связный сюжет.

С чего такое счастье? Дело в **Telltale Games**. Эта студия успешно возродила героев другого великого квеста от LucasArts: неугомонных сыщиков Сэма и Макса. И доказала, что в новом «сериальном» формате такой квест может быть интересен не только любителям старины, но и самой широкой публике. В **LucasArts** это тоже поняли и, наконец, дали зеленый свет на создание новой игры во вселенной Monkey Island. К работе удалось привлечь настоящую команду мечты. Tales of Monkey Island делают: Дэйв Гроссман, один из ведущих дизайнеров (наравне с Роном Гилбертом и Тимом Шейфером) первых двух игр серии, Майк Штеммле, ведущий ди-



По сравнению с четвертой частью эта игра кажется верхом минимализма: передвигаем персонажа при помощи клавиш WASD, тычем курсором в активные предметы.

Даже рутинная возня с расстановкой символов в нужной последовательности тут оборачивается сущим анекдотом.



Трипвуд встретит старую знакомую — Voodoo Lady, колдунью необъятных форм, которая по-прежнему снабжает нас информацией о ЛеЧаке и способах борьбы с ним.

Как и раньше, горящий или горячий предмет Гайбраш не может держать бесконечно — на это отводится строго определенное время, после чего следует крик: «Ай, горячо!»

зайнер **Escape from Monkey Island** и **Sam & Max Hit the Road**, Дэйв Боган, занимавшийся анимацией в **The Curse of Monkey Island** и **Grim Fandango**. Сам Рон Гилберт работал над проектом в качестве консультанта.

Иногда они возвращаются

Итак, Гайбраш Трипвуд вернулся. И мы сразу узнали его. Надпись «Deep in the Caribbean», знаменитая мелодия Майкла Лэнда — авторы норовят сразу отправить вас в ностальгический нокаут.

Первая же сцена **Launch of the Screaming Narwhal** отсылает к увертюре Escape from Monkey Island: два корабля в предабордажном состоянии, на одном Элейн, на другом Трипвуд. А где-то между ними коварный злыдень ЛеЧак, который на протяжении всех предыдущих игр серии регулярно портил нашим героям жизнь, будучи то демоном, то зомби, то братом Гайбраша, обиженным тем в детстве. ЛеЧак снова задумал какую-то гадость, только теперь в связанном положении на палубе оказывается не Трипвуд, а его жена. Впрочем, это не мешает нашему герою демонстрировать все свои лучшие качества. Это все тот же слегка самовлюбленный и наивный блондин с косичкой и добрым сердцем, который даже в самый ответственный момент может отвлечься на какую-нибудь глупость.

Кончится эта сцена в лучших традициях серии: горящий фитиль пушки, взрыв, стремительно идущие на дно корабли. В итоге Трипвуд и Элейн снова разлучены. Гайбраша выбросило на берег нового острова Flotsam Island (буквально Остров плавающих обломков), а где теперь его супруга — нам и предстоит выяснить.

Фантазия авторов нагло вылезает за всякие рамки (а нам только того и надо!). Во время схватки на корабле происходит удивительная метаморфоза: ЛеЧак превращается в человека, а правая рука Трипвуда оказывается заражена демонической сущностью его главного врага. И теперь эта зеленая воняющая конечность живет своей жизнью: вопреки воле хозяина может ударить собеседника по лицу или схватить самого Гайбраша за нос, отвесить ему пощечину… Дальше — больше. Зло, накопившееся в ЛеЧаке, вышло наружу в виде огромного зеленого облака и теперь отравляет воздух над Flotsam Island. Для местных жителей это имеет плачевные последствия. Прямо во время разговора глаза собеседника могут вдруг налиться дурной кровью, и персонаж демоническим голосом начнет поливать вас многоэтажными проклятиями. Трипвуд — тот еще экзорцист: ближе к концу эпизода он и сам начнет ругаться голосом ЛеЧака.

Проще — не значит хуже…

Механика, конечно, стала попроще. Оригинальные игры были очень разнообразными приключениями, где помимо традиционных квестовых упражнений были и забавные мини-игры, и пальба из пушек, и управление огромной обезьяной. А тут все вертится как раз вокруг традиционных вещей: ветвистых диалогов, сбора и комбинирования предметов, манипуляций с рычагами. С другой стороны, теперь не нужно запоминать и выписывать в блокнотик массу всевозможной информации и терять сознание, пробуя десятки комбинаций различных предметов. Все стало компактнее, лаконичнее, подсказки и ответы можно найти на расстоянии вытянутой руки, а для особенно непонятливых слово-пароль напишут крупными буквами на куске карты.

Но игра отнюдь не примитивна. Здесь все равно придется думать, наблюдать, вслушиваться. А недостаток хардкора компенсируется дотошно воссозданной атмосферой и фирменным чувством юмора, полного соли, грога и солнца. Вы будете бродить по джунглям, ориентируясь на голоса животных, вставлять на место отсутствующей части древнего идола кусок сыра, убегать от сумасшедшего хирурга с помощью подопытной обезьянки… Многие задачи отсылают к прошлым приключениям Трипвуда, а грог и горящее пушечное ядро вообще остаются универсальным средством решения многих проблем. Но каждый раз такие ситуации решены по-новому, смешно и необычно. Например, чтобы попасть на корабль, уже не достаточно бумаг: поможет ядро, подложенное в трусы…

Ну и, конечно, тут полный террариум незабываемых персонажей, беседовать с которыми — одно сплошное удовольствие. На нашем пути встретятся хирург-француз, предпочитающий сначала отрезать конечность, а потом спрашивать, что у пациента болело, местный журналист, прозябающий без жареных фактов из жизни пиратов, а также торговец, продающий стеклянных единорогов. «Я раньше никогда не видел такого!» — скажет Гайбраш, оглядывая его коллекцию. «А я никогда раньше не разговаривал с бабуином! Ну вот разговариваю же!» — парирует торговец, который, как и все вокруг, не лезет за словом в карман.

■■■

Подходя к заключению, считаем нужным извиниться перед всеми, кто ни разу в жизни не видел Monkey Island и сейчас искренне удивляется нашим ностальгическим вздохам. Простите нас, пожалуйста: нашу искреннюю любовь к этой игре почти невозможно выразить словами. Но этого и не нужно. Monkey Island — тот редкий вид квеста, который может понравиться даже людям, на дух не переносящим приключенческий жанр. Здесь интересные и логичные загадки, здесь много солнца и легкие, но очень смешные шутки. Поверьте, не стоит лишать себя такого праздника. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Серия Monkey Island как будто вовсе и никуда не исчезала: это все такой же милый, позитивный и уморительно смешной квест, как и девять, и девятнадцать лет назад.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

HS@IGROMANIA.RU

Жанр
Онлайновый шутер

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
DICE

Похожесть
- Серия Battlefield
- Team Fortress 2

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.battlefieldheroes.com

СИСТЕМНЫЕ РЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
Желательно:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Станислав Ломакин

Продрейфовав в бета-тесте почти год, эксперимент **DICE** по созданию казуального онлайн-шутера окончательно созрел и был представлен публике. Как ни странно, у бесплатной игры, которая даже запускается из окна браузера, есть все шансы побиться на равных с крупными хардкорными конкурентами.

Несмотря на внешнюю незатейливость, в **Battlefield Heroes** присутствуют все важные атрибуты серьезного онлайнового шутера. Классовая система BFH, хоть и состоит всего из трех разновидностей персонажей (солдат, гренадер, коммандос), функционально ничем не уступает бригаде из, скажем, **Team Fortress 2**. Коммандос выполняет обязанности снайпера и шпиона, солдат, помимо отстрела оппозиции, берет на себя функции лекаря (такое интересное разделение обязанностей уже встречалось в предыдущих играх от DICE), в арсенале гренадера тяжелый пулемет соседствует с ракетницей.

Столь компактный формат был выбран неспроста. Battlefield Heroes — приветливая игра, причем приветливость ее не знает границ. Если раньше дворовая подколка «да тебя моя бабка обыграет!» воспринималась с улыбкой, скоро у нее, возможно, появится второе — буквальное — значение. Начать играть в BFH очень просто, а все более-менее важные моменты усваиваются поразительно легко, быстро и приятно. Все, что могло бы отпугнуть далекого от шутеров человека, начиная с похода в магазин и заканчивая чисто игровыми трудностями, здесь практически отсутствует. Чтобы приступить к игре, достаточно зайти на сайт ***www.battlefieldheroes.com***, зарегистрироваться, создать персонажа и скачать игровой клиент, который разработчики тщательно прячут от потребителя, заставляя даже для запуска игры жать на большую желтую кнопку с надписью «PLAY NOW!», расположенную на главной странице.

К пехоте ракетница почти равнодушна. Другое дело — бронетехника.

Право сильного

В сущности, в Battlefield Heroes всего один режим игры. В ней также нет возможности (для кого-то — страшного проклятия) выбора сервера и прочих вещей, которые, по мнению разработчиков, могли бы отпугнуть игрока, не нюхавшего раньше мультиплеерной портянки. По нажатию уже упомянутой кнопки на сайте мы быстро подключаемся к ближайшему серверу и начинаем игру. Есть, впрочем, подозрение, что истинный алгоритм поиска матча гораздо сложнее и учитывает ваш рейтинг и проявленные в предыдущих боях способности. Если верить сообщениям с мест, BFH, в точности как обещали авторы, умудряется удовлетворить даже тех, кто обычно не играет в онлайновые шутеры из-за боязни проигрыша и банального отсутствия привычки к жанру. Кто в других многопользовательских играх был никем, тут в конце партии частенько обнаруживает себя на верхних строчках таблицы с итогами раунда. Хочется верить, что виной всему — революционный алгоритм матчмейкинга, разработанный в DICE.

Как бы то ни было, способов победить на каждой карте BFH всего два: захватить контрольные точки и уничтожить членов противостоящей вам команды. Но о простоте механики в горячке боя не вспоминаешь совершенно. А с напряжением и драйвом в Heroes никаких проблем нет — маленький мультяшный шутер уже после пяти минут игры раскрывается, как редкий тропический цветок. На веселеньких полянах и меж буколических дубков разворачиваются побоища, ничем не уступающие схваткам из хардкорной **Unreal Tournament 3** или, скажем, **Battlefield 2143**. Три уже упомянутых класса, две противоборствующие стороны: Королевская армия (Royal Army) и Национальное войско (National Army) — условно (но только условно!) «британцы» и «немцы».

«Рождаемся» на базе, запрыгиваем в джип, со всех ног несемся к ближайшей контрольной точке. Там нас обычно уже ждут. Воздух тяжелеет от вдруг наполнившего его свинца, смешные персонажи поливают друг друга изо всех стволов. Пока внизу солдаты размалывают вражескую пехоту в фарш, а гренадеры отгоняют от товарищей танки, на возвышающийся неподалеку маяк забирается коммандос. Один выстрел, второй... Всего несколько пуль, и дело сделано. Победители пожинают плоды ратных трудов, проигравшие — кусают локти и ловят попутку, чтобы добраться от ближайшей точки воскреше-

На самолете, к слову, можно летать втроем.

Извечная проблема снайпера на колокольне решается с помощью невидимости и ножа.

ния до спорного флага. Если вы играли в предыдущие игры DICE, тут вам многое будет знакомо. Если нет — моментально поймете, что к чему. Заботясь об удобстве клиента, авторы даже ввели в игру некоторые элементы… **World of Warcraft**. Плашка с «заклинаниями» внизу экрана ничего не напоминает? Да и сами схватки нередко превращаются в поединок на таскбарах — прием, контрприем, контрконтрприем. Есть зачем прокачивать персонажа.

Карт на момент подготовки текста было выпущено всего три, но и их хватает (благо сделаны они отменно). Вообще, если судить о Heroes по чужому рассказу, мысленно останавливаясь на привычных точках отсчета (количество уровней и классов, система прокачки, графический движок), может создаться ложное впечатление, что это игра довольно сомнительных достоинств. Реальность, как вы уже поняли, гораздо неожиданнее и прекраснее. Секрет, в частности, — в дарованной игроку способности самостоятельно решать, к чему стремиться. Проще говоря, задания перед началом каждой партии вы назначаете своему герою сами. Скажем, можно пообещать себе и игре убить пять врагов за раунд, а там дело дойдет и до по-настоящему сложных трюков. Например, до охоты с ракетницей на крайне шустро порхающие в небе самолеты. Темп, сложность, конечный результат — все это вы настраиваете собственными руками, расставляя в свободные слоты новые миссии. Со временем их список растет, ширится, предъявляемые к вам требования увеличиваются. И вдруг приходит понимание, что это — еще один шаг навстречу неопытному или просто излишне ветреному игроку. Ведь настраиваемые, постепенно усложняющиеся задания — это не только способ разнообразить впечатления от игры и дать нам с вами дополнительный уровень свободы. Это еще и метод обучения новым навыкам.

Customize Me

Само побоище в BFH предваряет ритуал, свойственный далеко не всем шутерам. Из 100% времени, что игрок проводит в игре, примерно 20% приходятся на то, что принято называть «player management». Персонажи здесь разве что есть три раза в день не просят: у каждого имеется свой гардероб, инвентарь, кошелек и органайзер — все это расположено в разделе My Stuff.

Первое время интересного там мало — стандартный набор оружия, неброская одежда и так далее. Но как только в кошельке заведутся лишние средства — к нашим услугам раздел Store, с помощью которого можно разнообразить жизнь нашего, не знающего слов любви, солдата. Валют в Battlefield Heroes сразу три. Первая, «очки отваги» (valor points), зарабатывается тяжким трудом на поле боя: убивайте, избегайте смерти, выполняйте задания — и воздастся вам. Вторая, «геройские очки» (hero points), выдается с каждым четным уровнем, то есть, в принципе, тоже накапливается в бою. Наконец, так называемый «военный бюджет» (battlefunds) верстается уже в реальной жизни. 700 BF-очков равны $5, 1400 — $10 и так далее. Несмотря на уверения разработчиков, что купить игровое преимущество в Battlefield Heroes нельзя, некий изъян в их рассуждениях все же виден — например, за 210 боевых очков можно купить перк XP Boost, позволяющий герою бодрее набираться опыта. Но это скорее исключение, а в остальном преимущество раскошелившегося игрока перед отказывающимся платить — действительно в первую очередь эстетического свойства.

Battlefield Light? «Игрушечный Battlefield»? И то и другое — правда. BF Heroes, в отличие от своих именитых предшественников, предназначен *не только* для тех, кто готов часами изучать карты, прокачивать персонажа и зубрить тактики, а вообще для всех. При этом игрой наверняка не побрезгуют и закаленные в онлайновых сражениях ветераны. DICE каким-то образом удалось соблюсти хрупкий баланс: процесс не слишком сложен для начинающих и не слишком прост для опытных игроков. Не один и не два новичка бросят свои изыскания в, например, **Quake Live** (единственном пока конкуренте BFH на новом рынке) после разгрома от какого-нибудь тренированного соперника, а в Battlefield Heroes такой расклад практически исключен. Единственное, что может вызвать сложность у любого игрока, так это, пожалуй, управление самолетом — рекомендуем выставлять максимальную чувствительность мыши в управлении техникой, иначе совладать с крылатой машиной будет непросто.

■■■

Великолепный баланс во многом стал возможен благодаря тому, что стрельба в BFH имеет второстепенное значение. Гораздо важнее другое: видеть, откуда тебя атакуют, уметь держать позицию, работать в команде. Как говорят знатоки Heroes, «it's not about killing, it's about not being killed» («штука не в том, чтоб убить, а в том, чтоб не сдохнуть»). На первом плане здесь скорее чисто человеческие качества, а не заработанное многочасовым сидением на пятой точке умение без промаха попадать врагу в голову. Немало людей ждало именно такой игры. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?
Гимн альтруизма — бесплатная, в хорошем смысле простая версия одного из лучших многопользовательских шутеров на свете, за которую не грех и заплатить.

Геймплей 8
Графика 7
Звук и музыка 8
Интерфейс и управление 9

Рейтинг
8,0
«Отлично»

PS.IGROMANIA.RU

Василий Ветлугин

BIONIC COMMANDO

Жанр
Экшен

Издатель
Capcom

Разработчик
GRIN

Издатель в России/ локализатор
1C

Похожесть
Spider-Man: Web of Shadows

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.bioniccommando.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1,5 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Bionic Commando мог стать для шведской компании **GRIN** путевкой в высшую лигу, доказательством творческой мощи и изобретательности студии. Вместо этого разработчики профукали прекрасную лицензию от **Capcom**, выпустив кособокую, рахитичную игру.

Совсем ручной

В Bionic Commando нет сюжета, негусто стрельбы, умеренно драк и до черта акробатических упражнений. Главный герой, выбрасывая вперед механическую руку на тросике, цепляется ею за стены, балки и уличные фонари, а затем ловко подтягивается, изображая Спайдермена. К сожалению, на харизматичного Человека-паука Натан Спенсер никак не тянет. Немытые растаманские дреды, безвольно повисшие подтяжки и ломающийся голос тринадцатилетнего пацана чудовищно диссонируют с образом бывалого солдата, выпущенного из камеры смертников.

Сколько-нибудь внятной истории у Натана нет — правительство вживило ему бионическо-металлическую руку, отправило на войну, потом руку отобрало и на всякий случай приговорило к смертной казни. После атаки террористов из бывших бионических солдат и неофашистов руку Натану вернули, послав его в город, захваченный силами зла. Чего хотят террористы, не поясняется, как и не рассказывается, зачем они предварительно жахнули по городу ядерной бомбой. Поэтому Натан просто расслабленно прогуливается по городским руинам, выполняя задание руководства: «Ну, ты там это, походи, посмотри».

Казалось бы, несмотря на всю абсурдность ситуации, разрушенный мегаполис — идеальная площадка для развлечения коммандос со способностями Спайдермена: перелетать от небоскреба к небоскребу, совершая невероятные пируэты в воздухе... Не выйдет. Ваши передвижения страшно ограничены радиацией, обволакивающей город гадким синим маревом, — попав в область заражения, вы тут же отдаете концы. Фактически Bionic Commando — это коридорный экшен, вы можете пройти только по одному, заранее предусмотренному пути. Причем угадать фарватер не всегда получается — решив схитрить и запрыгнуть на крышу не того небоскреба, вы можете внезапно оказаться в радиоактивной зоне.

Учитывая, что автоматические сохранения (других нет) здесь случаются дай бог раз в полчаса... Вы когда-нибудь скрипели зубами? Будете скрипеть. Такой же скрип вызывает обязательное акробатическое упражнение — прыжки с одной летающей мины на другую. Вы подпрыгиваете, хватаетесь за первую мину рукой, раскачиваетесь на тросе, отпускаете кнопку, чуть-чуть пролетаете и цепляетесь за следующую. Повторять пятнадцать раз подряд, в случае малейшей ошибки (а игру в этих местах иногда глючит) начинайте все сначала. Постепенно все же к таким выкрутасам привыкаешь — но первый час вы будете орать от злости и бить по экрану кулаком.

Тем не менее все лучшие моменты связаны в Bionic Commando с акробатикой (за исключением этого вот сальто-мортале на минах) — перелетать с крыши на крышу (выучив правильный маршрут с третьего раза) под огнем снайперов до-

Враг об этом еще не знает, но ему — крышка.

Лучше всего игра чувствует себя в воздухе. На земле ей как-то неуютно.

вольно забавно, на верхних ярусах появляется ощущением пространства, объема. В отдельные моменты возникает даже тот самый flow, за который мы так любим акробатические игры, — когда вы безостановочно летите, и мир вокруг вас парит, и мир вам послушен, и мир словно игрушка, управляемая вами под свист пуль и разрывы ракет.

К сожалению, просветление длится недолго — игра тут же прерывает его перестрелкой за очередной передатчик (да, вы ходите по городу и включаете передатчики, как электрик Семеныч из ЖЭКа), нашествием нудных бронированных роботов или на худой конец воплем вашей механизированной истерички с дредами. Это все — не считая первых двух-трех попыток даже не пройти уровень, а просто выяснить, на какие здания можно лазить, на какие нельзя и чего именно хотят от нас разработчики. Особенно славно перед самой точкой сохранения залететь чуть не туда и погибнуть от радиации — жестоко и бессмысленно (следует заметить, что GRIN всегда была сурова с сохранениями — в **Bandits: Phoenix Rising** сейвы были вообще только в конце уровней, а это примерно по часу игры на чистых нервах).

Прощай, оружие

Огнестрельное оружие здесь производит впечатление детских пластмассовых игрушек. Ни звука, ни эффекта, ни-че-го. Такое ощущение, будто стреляешь по врагам из пневматического пистолета. Более того, они даже складываются так, словно в них попали не настоящей, а пластмассовой пулькой. Единственная радость — ракетница, выпускающая сразу несколько зарядов, но патроны к ней (как и ко всем стволам, кроме единички-пистолета) кончаются мгновенно. Тогда врагов приходится бить собой — в буквальном смысле слова.

Не добежав до террориста десяти-пятнадцати метров, вы цепляетесь за него бионической рукой, натягиваете трос и, как камешек из рогатки, летите ногами вперед. Если дело происходит на краю крыши (а дела тут почти всегда происходят на краю чего-нибудь), поганец с диким воплем тут же улетает в преисподнюю. Можно поступить еще элегантнее — схватиться рукой за что-нибудь тяжелое, вроде здоровенного камня, и со всей дури швырнуть в сторону вражеской шайки, прибив ее всю одним махом. Этот же метод подходит для борьбы с бронированными летающими аппаратами и вообще противниками покрепче. Наконец, вы можете спрыгнуть с какой-нибудь возвышенности, с лету пробив сапогами чужую башку. Очень впечатляет. К сожалению, игра не понимает своего счастья и периодически загоняет вас в закрытые пространства, где нет места для маневра и остается разве что бегать и тоскливо постреливать из пистолета.

Игра.doc

Визуальная составляющая Bionic Commando на уровне — если брать в расчет только открытые пространства. Разрушенный мегаполис или парк с деревьями выглядят вполне себе привлекательно, другое дело — эпизоды в закрытых помещениях. Здесь, лишившись перспективы и белеющих на горизонте небоскребов, игра дурнеет. Также хотелось бы отметить дурацкое пламя, будто бы взятое из бесплатных GIF-библиотек, и беспомощные взрывы родом откуда-то из середины девяностых.

Аудиооформление ужасно — голосам персонажей не веришь ни на секунду, оружие, как и было сказано, звучит так, будто вы стреляете из пластиковых трубок жеваными бумажками, музыка возникает изредка, но успевает до чертиков надоесть. Раздражают и куски текста, которые вы можете прочесть, хакнув передатчик, — в них содержится сюжетная информация (кому она нужна?) без всякой озвучки, без графики, безо всего. Просто сиди и читай себе сюжет прямо из DOC-файла, как будто вы играете в текстовый квест, а не в развязный экшен с коммандос. Мультиплеер же скучен до икоты, кроме того, там нельзя кидаться предметами — только прыгать по арене и стрелять из детских пушек.

■■■

И ведь штука в том, что все эти броски машинами и камнями, перелеты с небоскреба на небоскреб, сумасшедшая гонка по фабричным трубам, выбивание с разбега снайперов прямо в ад и мельтешение вокруг бронированных роботов с потными ладонями действительно интересно, действительно весело. Но этого чертовски мало. И более того, мы живем в мире, где существует **Assassin's Creed**, где новый **Prince of Persia** выходит чуть ли не ежегодно, где есть десятки, если не сотни, игр с акробатикой, идеально отполированной, отшлифованной до небесного сияния, без всех замыканий, заиканий и неудачных сейвпойнтов. И в этом мире Bionic Commando не жилец. Он слишком ершист, слишком занозист и недоработан, чтобы конкурировать с собратьями по жанру. GRIN стоило потратить еще год на доводку игры — но этого года у разработчиков не было. Поэтому получилось то, что получилось.

Портирование на PC прошло сравнительно удачно. В нашем случае игра чувствовала себя комфортно даже на машине с минимальными системными требованиями (хотя редкие лаги все же случались). С управлением случился следующий курьез: раскладка по умолчанию довольно удобна и привыкаешь к ней чуть ли не быстрее, чем к геймпаду, зато пиктограммы всех кнопок (например, в обучающих видео) почему-то позаимствованы у Xbox 360. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?
В Bionic Commando хочется порхать между небоскребами, сея разрушение, но вместо этого приходится тыкаться в стены, стрелять из плоховеньких пистолетов и регулярно падать с километровой высоты.

Геймплей ★★★★★★★★★★ 7
Графика ★★★★★★★★★★ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 6
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 7

Рейтинг
6,5
«Выше среднего»

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND 2: MINA'S FATE

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Квест
Издатель
Microids
Разработчик
Kheops Studio
Похожесть
Journey to the Center of the Moon
Destination Treasure Island
Мультиплеер
Служба мгновенного общения KSN
Сайт игры
www.mysteriousislandgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Французскую **Kheops Studio** мы критикуем часто: целую пятилетку у них из квеста в квест кочует один и тот же движок, инвентарь, задачки и мельчайшие детали игровой механики. Иными словами, из нас долго делали обезьянок, вынужденных повторять по указке разработчиков одинаковые действия в надежде выторговать вожделенный банан и получить от игры заслуженное удовольствие. Но в **Return to Mysterious Island 2** французы пошли еще дальше: теперь они предлагают нам стать этой самой обезьяной. Маленькой, умной и с хвостом.

Остров обезьян

Тут нужно сделать пояснение. Вообще-то Return to Mysterious Island — это такой классический квест по мотивам рассказа «Таинственный остров» Жюля Верна. По сюжету девушка Мина попадает на тот самый остров Линкольна (в финале книги он навсегда ушел под воду, но разработчиков это ничуть не смущает) и долго-долго пытается с него выбраться. За это время она успевает встретить призрак капитана Немо, приручить симпатичную обезьянку, а также соединить друг с другом примерно десять тысяч предметов из своего (гигантского!) инвентаря. Причем этот классический квестовый элемент очень любопытно обыгран: вещи можно было совмещать в разных комбинациях и, соответственно, каждая задача имела несколько вариантов решения.

Теперь же тут еще есть возможность играть за обезьяну. Нет, Мина никуда не делась. Но Джеп, ее ручная мартышка, уже не просто очередной предмет из безразмерного кармана героини, а полноценный играбельный персонаж. И большую часть времени вы проведете именно в его шкуре.

Не ждите аркадных мини-игр, быть приматом — сложнее, чем кажется. Сначала мы пытаемся залезть на плечо Мине, но пока нам разрешают только почесать девушку. Потом встречаем другую обезьяну, самку, и чешем уже ее: взамен разрешают поколоть орехи и поесть. Вскоре на нашем пути оказывается еще один примат. Самец. Смутно чувствуя неладное, мы все же пытаемся почесать и его, но тот в ответ лишь грозно рычит и надвигается на нас. Мы в этот момент испуганно пятимся, судорожно пытаясь вспомнить — мы-то кто, самка или самец? А то мало ли что на уме у этих обезьян…

Слава богу, симуляция жизни примата все же обошлась без натуралистичных подробностей, с Джепом все будет хорошо. Вообще говоря, большую часть времени он выступает в роли посредника между людьми и обезьянами. Поэтому в дальнейшем вам не раз и не два придется чесать кому-то спинку, ухаживать и дарить подарки: еду и даже самодельные духи. Там, где ласка не проходит, придется грозно бить себя в грудь, кричать, прыгать, тыкать палкой или пойманной змеей. В отдельных случаях приходится унижаться и юлить. Расположение сородичей отоб-

Если вы окончательно застряли, можно запросить подсказку. Но учтите: каждое послабление снижает показатель гордости, влияющий на итоговый рейтинг прохождения.

Порой Джеп, конечно, ведет себя слишком умно для обезьяны, понимая все, о чем его просит Мина. Может, это особая, генетически модифицированная мартышка?

Инвентарь героини по-прежнему громоздкий и неудобный. Так, все собранные вещи зачем-то заставляют сортировать вручную.

ражается на специальной шкале, и зачастую, чтобы она заполнилась, нужно чуть ли не лезть на пальму за бананом.

У Джепа есть и другие полезные навыки. Во-первых, все эти трогательные почесывания и похрюкивания, о которых мы говорили выше, добавлены в игру не просто так. Дело в том, что в Mina's Fate, как и в первой части, у каждого героя есть шкала энергии. Если ее значение на нуле, персонаж откажется что-либо делать. Так вот, если раньше на энергию влияли физиологические показатели (голод и состояние здоровья), то теперь в этот список добавились и эмоции. Иными словами, периодически вам придется не только кормить или лечить героев, но и поднимать им настроение. Соответственно, иногда Мина должна погладить Джепа, посадить его себе на плечо, а тот, в свою очередь, — обнять ее или сыграть на окарине, таком специальном духовом камне с дырочками. В общем, полная идиллия, не хватает только возможности сфотографироваться с обезьянкой, куском чурчхелы в руках и надписью «Сочи-2009» на заднем плане.

Во-вторых, функции Джепа не сводятся к декоративно-умилительным, авторы придумали для него и новые пазлы, и мини-игры. Например, в одной из сцен он пугает леопарда переносным осиным гнездом, в другой — ловит увесистые конденсаторы, которые бросает в него известный уже вам самец, в третьей — накалывает на травинку муравьев, а затем с их помощью зашивает рану на ноге Мины. Наконец, у Джепа открылось обоняние. В некоторых локациях обезьянка может учуять какой-то запах, и тогда нам придется активно двигать мышью, ориентируясь на мигания специальной иконки. Ну и конечно, Джеп умеет делать все то, что делал в первой части, а именно: проникает в недоступные Мине области и залезает на деревья.

Мартышка и очки

Излишне упоминать, что весь этот мартышкин труд — довольно-таки неожиданный ход даже для такого полусерьезного квеста, как Return to Mysterious Island. Но, как ни странно, именно он спасает игру от провала: хоть что-то новенькое — в отличие от всего остального. Перед нами все тот же классический панорамный квест с видом от первого лица, ладно скроенный и безумно красивый. Его проблема — в бесконечных самоповторах.

На наш взгляд, виной всему лень сценаристов, придумавших восхитительную в своей наглости и очень удобную отписку. В первой части, напомним, Мина попала на остров Линкольна после кораблекрушения, пережила несколько удивительных встреч (вроде роботов и уже упомянутого призрака Немо) и в итоге сумела-таки вызвать спасателей. Сиквел стартует там, где закончилась первая часть: девушка с обезьянкой садятся на борт вертолета. Далеко улететь не получилось: кто-то метким выстрелом сбил вертушку, та упала в озеро, Мина потеряла сознание, зато Джеп не потерял бдительности... Иными словами, игрок снова оказывается на том же месте, в тот же час. И все начинается сначала.

Мы ищем выход, тщетно ждем какой-то бурлящей интриги, получаем вместо нее вторичную и надуманную историю. Снова роботы, база капитана Немо, защитное поле и финальная возможность покинуть остров. Но теперь мы уже не верим в то, что это конец. Вы только представьте, какие перспективы открываются перед сценаристами: в третьей части пытающихся отчалить Мину и Джепа настигает шторм — и они снова оказываются на злополучном острове. В четвертой они пытаются улизнуть на самодельном воздушном шаре, но его забрасывают орехами обезьяны; в пятой сооружают подлодку, но ее подбивают роботы; в шестой одичавшие, на грани тихого сумасшествия Мина и Джеп мастерят себе по каноэ, но тут очнулся призрак капитана Немо… Словом, мы этим героям не завидуем.

Но одни и те же декорации — это еще полбеды. Куда хуже, что повторяются и задачки. Мина снова разводит костер, делает удочку, орудует гончарным кругом, гонит самогон, использует по назначению печь и мельницу, вскрывает ножом устриц, шурует в микросхемах роботов и пугает змеей обезьян. А еще мы все так же рыщем по острову в поисках пропитания или бинтов, чтобы вылечить одного из двух героев. Частень-

Обезьянья дипломатия

Временами обезьянка Джеп напоминает героя Сэмюэля Л. Джексона из фильма «Переговорщик»…

Если разговор не клеится, а рядом с собеседником лежит заряженное ружье…

…вы можете попытаться воззвать к благоразумию собеседника.

Если и это не помогает, можно попробовать сломать его волю и запугать до полусмерти.

После ратных подвигов вы можете отдохнуть и сыграть что-нибудь приятное даме сердца.

Помните: девчонкам нравятся парни с большими камнями!

Помимо синхронизации с iPhone в игре есть встроенный чат, пользуясь которым очень удобно спрашивать совета у игроков по всему миру.

ко доходит до прямого самоцитирования. И придраться-то не к чему: все обусловлено контекстом, ведь Мина и Джеп оказались в тех же декорациях и в тех же условиях, а значит, им нужно решать похожие задачи. Очень, очень удобный сюжет.

Поменялись лишь детали. Изготовление одних и тех же предметов или пищи может потребовать других ингредиентов: раньше мы делали удочку из рогатины, лозы, изогнутых шипов и червей, теперь же в комбинации помимо прочего участвуют металлический крючок и поплавок, который нужно еще и раскрасить. Стрелять приходится куда реже. Наконец, нелинейных загадок стало

меньше. Если первая часть во многом была игрой о многообразии способов разведения костра, то теперь Мина предупредительно отбрасывает лишние варианты.

Зато в пропитании нас опять никто не ограничивает. Вы можете съесть несчастную птичку или же положить ее обратно в гнездо, можете испечь пирог с фруктами, а можете с рыбой. Можно даже найти оригинальный способ достать мед. Все это, конечно, весело, игра поблагодарит вас лишними баллами смекалки (этот показатель, как и в первой части, влияет на финальный рейтинг прохождения), но это лишь баловство, необязательные квесты…

Да, конечно, тут есть парочка забавных мини-игр и несколько интересных новых пазлов, способных полностью захватить ваше внимание и вашу логику, — благо с последней в игре все, как и раньше, в порядке. Но ведь до них еще нужно добраться через череду сплошных дежавю.

■■■

Return to Mysterious Island 2 оставляет смешанные ощущения. С одной стороны, из фильма «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар» мы знаем, что обезьяны нравятся всем. Джеп не исключение — он очень даже мил и отлично показывает себя в роли персонажа первого плана. С другой — проблема в том, что игра, похоже, делалась исключительно ради возможности, играя за примата, почесывать спинки другим приматам. Все остальное с небольшими вариациями позаимствовано из первой части. Спасибо, что хоть в обезьяньих брачных играх участвовать не заставляют.

До чего техника дошла

В Return to Mysterious Island 2 встроена интересная функция, которая может привлечь к игре даже тех, кто до одури наигрался в оригинал. Правда, доступна она только обладателям iPhone. Скачав специальное приложение (поставляется бесплатно, но без самой игры оно бесполезно) из iTunes и установив аналогичную программу на компьютер, можно закачивать на телефон сохраненные данные из игры, чтобы, допустим, решать особо сложные загадки где-нибудь в метро. По возвращении домой информацию о решенных головоломках можно закачать обратно в PC и спокойно играть дальше.

Звучит увлекательно, но на деле возникает масса проблем. Во-первых, сама процедура установки не то чтобы проста и интуитивна: скачать приложение из iTunes, установить его на телефон, установить на компьютер дополнительную утилиту… Долго! Ну а во-вторых, в нашем случае утилита просто отказалась работать, мотивируя это отсутствием связи с сервером. По заверениям российского издателя игры, это временные трудности, разработчики клянутся подключить поддержку этого сервиса одновременно с мировым релизом игры.

ПЕРЕВОД: Русская версия от **1С** во многом уникальна: ведь она вышла даже раньше оригинального релиза во Франции. И при этом оказалась практически безупречной. Все прекрасно переведено, вплоть до красочного руководства и прохождения, доступного обладателям DVD-бокса. Озвучено все тоже отлично. А Мина щебечет таким прелестным, приятным голосом, что мы начинаем понимать Джепа: обнимать и чесать такое милое создание можно часами. Единственное сомнение вызывает адекватность перевода имени Джепа: в русской локализации «Jep» превратился в «Юп». ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Mina's Fate адресована прежде всего тем, кто не видел оригинальной игры. Остальные столкнутся с огромным количеством самоповторов. Возможность играть за обезьяну, безусловно, интригует, но на серьезное новшество не тянет.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

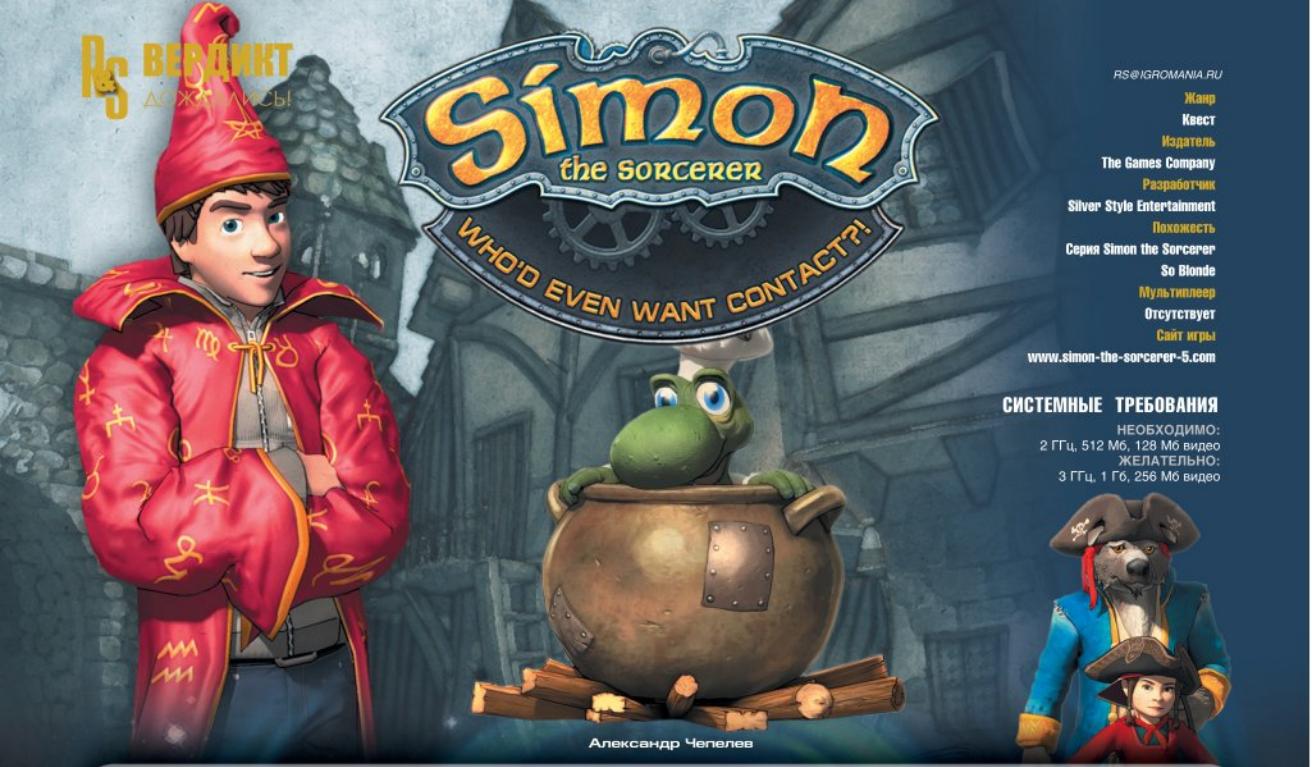
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК



RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Квест
Издатель
The Games Company
Разработчик
Silver Style Entertainment
Похожесть
Серия Simon the Sorcerer
So Blonde
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.simon-the-sorcerer-5.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Александр Чепелев

Simon the Sorcerer — одна из тех игр, которые очень легко пропустить: в самом деле, не так уж и сложно пройти мимо немецкого пародийного квеста. Но если вы сумеете найти для нее время, то, скорее всего, уже не сможете оторваться: это тот редкий случай, когда сортирный юмор («запиканный» мат, пираты манерной ориентации и прочие урино-ректальные шутки) уживается с постмодернизмом, едким издевательством над мотивационной литературой, Зигмундом Фрейдом и свидетелями Иеговы. И все это — в антураже детских сказок.

По крайней мере, такими были первые две части игры (вышедшие еще в девяностых) и недавний **Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens**. В 2007 году, в рецензии на эту игру, мы предлагали поставить ее в пример разработчикам «русских квестов». Кажется, наше пожелание сбылось, но — с точностью до наоборот: не русские творцы подзаборных приключений, а приличные вроде бы немцы из **Silver Style Entertainment** ознакомились с серией «**Петька**», вдохновились ею и выдали **Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!**, игру про инопланетных захватчиков с шутками на тему домашнего порно.

План «Саймон» из открытого космоса

Начинается история вполне традиционно. Волшебник Саймон, развалившись в кресле, в четвертый раз пересматривает видео с новогоднего фестиваля. Вокруг разбросаны пустые коробки из-под пиццы, стоит автомат с попкорном и валяется бензопила. С приключениями он завязал и теперь вполне мирно живет в волшебном городе со своей дамой сердца, Аликс. Вдруг раздается стук в дверь, на пороге появляются хихикающие комочки инопланетной биомассы и направляют на Саймона лазер. К счастью, тот вовремя захлопывает дверь и с помощью плотоядного кролика временно избавляется от преследователей. Но будь все так просто, приключение бы не состоялось — и поэтому инопланетяне похищают пышногрудую Аликс. Мы было бросаемся ее спасать, но тут нас хватают кроты в желтых плащах (!) и пару минут спустя зашвыривают в капитанскую каюту пиратского корабля. Приплыли.

Ровно до этого самого момента игра держится молодцом — на второй минуте мы укрощаем гавкающие кусачки, на четвертой знакомимся сразу с несколькими забавными персонажами, а на десятой остерым соусом прожигаем в стене дыру. Кажется, что за полтора года ничего не изменилось и разработчики не растеряли былого задора, как вдруг…

BOOM!!!

Начиная с того самого корабля (позже, кстати, мы побываем в кротовьем царстве и успеем слетать в космос) игра неожиданно сдувается. Какое-то время мы занимаемся привычной квестовой рутиной: блуждаем по каюте, собираем кучу предметов, синтезируем их в инвентаре. Затем кое-как выбираемся на пляж и понимаем, что говорить почти не с кем. Персонажей мало. Интересных — еще меньше. Более того, почти все они пришли из прошлых частей игры и с тех времен изменились не в лучшую сторону. Например, Волк-пьяница из Chaos Happens

К следующей серии Саймон наверняка выложит это видео на YouTube.

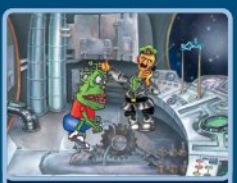
Красная Шапочка передает Саймону привет от имени всех свободных женщин.

«Существование предшествует сущности; моя же сущность умирает», — обреченно прикрываясь томиком Сартра, всхлипывает робот.

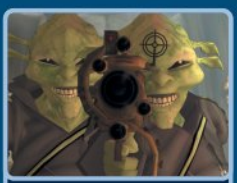
Не зря Аликс так подозрительно смотрит — через пару минут Саймон, давясь от смеха, запрет ее в одной комнате с пришельцами.

Облико морале

Несмотря на критику, Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?! относится к жанру «идеальный русский квест». То есть там, где наши соотечественники отделываются бородатыми шутками про водку, немцы действуют тоньше.



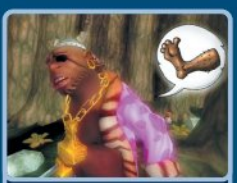
В «Петьках» инопланетяне — зеленые уродцы в тренниках, которые только и умеют, что раздражать игроков.



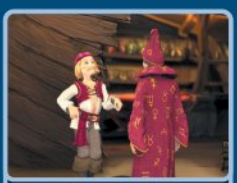
Здесь они мило улыбаются, разрушают и захватывают.

В «Страшилках: Шестое чувство» девочка Шиза издевается над потерявшим сына пьяницей и подростком-инвалидом.

В Simon the Sorcerer ее коллега по темпераменту Красная Шапочка гневно обосновывает беспомощность мужского пола и доказывает выгоду феминизма и эмансипации.



В «Легенде о Беовульфе» пират-гей — это мычащий негр в розовой кофточке, обожающий делать губки бантиком.



В Who'd Even Want Contact?! пират аналогичной ориентации увлеченно рассказывает о своем парикмахерском таланте и огорчается, что главный герой такой немодный.

больше не мучится комплексами, не дающими ему пойти и съесть Бабушку, а мерно хлещет ром и на слова крайне скуп. Эдвард Пич, изобретатель-пират с кудлатой бородой, вопреки своей природе превратился в доброго и скучного дядьку.

При этом, если присмотреться, в двух метрах от этих зануд можно столкнуться с весьма интересными личностями. Так, джинн из второй части стал почитателем Фрейда и комментирует происходящее с точки зрения психоанализа. В застенках кротовьего царства томится грустный боевой робот, размышляющий о свободе и тщете бытия (наверняка большой поклонник творчества Альбера Камю). Королева дискотек Красная Шапочка по-прежнему придерживается феминистских взглядов и обожает унижать Саймона. А Зумфлинг, зеленый балагур из прошлой части, регулярно готовит у нас под носом болотный суп, который Саймон на дух не переносит.

Примерно та же ситуация происходит с головоломками: оригинальные и остроумные загадки здесь соседствуют с унылым топтанием мыши. Так, например, чтобы отвлечь агрессивного краба от сумки, нужно подкинуть наживку — размалеванную косметикой крабиху. Это смешно. Но в основном загадки нацелены на сбор предметов с последующим их комбинированием, а мотивация недалеко ушла от стандартного «принеси-подай». Волк пьян? Выпьет кофе — протрезвеет. Для этого нужно найти, поджарить и растолочь зерна, налить воды в емкость... Дежавю заказывали? Плюс ко всему прочему, играть очень легко. Все активные точки, согласно последней немецкой моде, подсвечиваются при нажатии волшебной кнопки, а трехступенчатая система подсказок по-прежнему в строю (от легких намеков до руководства к действию).

■■■

Тем, кто не играл в предыдущие части серии, наши претензии могут быть непонятны. Более того, мы сознательно рекомендуем этим людям не обращать внимания на наше брюзжание. Who'd Even Want Contact?! — отличный способ познакомиться с Simon the Sorcerer, после нее можно браться за первую, вторую и четвертую части (хромоногий **Simon the Sorcerer 3D** мы, как и раньше, советуем игнорировать). Другое дело, что в сравнении с предшественницей она явно проигрывает. Меньше героев, меньше удачных шуток, больше пресных головоломок. Раньше нам грозили прокручиванием тяжелого металла задом наперед, была масса необязательных персонажей вроде очень депрессивной курицы, а Саймон острил и язвил без перерыва. Сегодня он предпочитает просто ругаться. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Умный, задорный сатирический квест. Но недостаточно умный, задорный и сатирический, чтобы носить гордое имя Simon the Sorcerer. Перца не хватает!

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

LIGHT OF ALTAIR

ЖАНР Космическая стратегия, Тайкун

- **Издатель/разработчик**: SaintXi
- **Похожесть**: Outpost Kaloki X, Sins of a Solar Empire
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.saintxi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Максим Еремеев

Light of Altair начинается как перепевка **Outpost Kaloki X**. В реальном времени вы строите базу на Луне. Устанавливаете солнечные электростанции, возводите гидропонные фермы, чтобы прокормить колонистов, и лабораторию, чтобы прозвонить недра на предмет полезных ископаемых и исследовать новые технологии. Потихоньку начинаете зарабатывать первые деньги. Но стоит случайно крутануть колесико мыши на себя, как вместо серой лунной поверхности, изъеденной оспинами кратеров, вашим глазам предстанет вся Солнечная система, а затем и большая часть Млечного пути. Игра лукаво подмигивает: не смотри, что я неказистая, скоро такое начнется!

Стратегия про строительство и поддержку внеземных колоний действительно быстро набирает обороты. Очень скоро вас отправляют возводить марсианскую базу, потом бросают колонизировать Венеру наперегонки с конкурентом, требуют отбить у пиратов несколько опорных пунктов в поясе астероидов, предлагают присмотреть за строительством Ковчега, отправляющегося к соседним звездам...

И на Марсе будут яблони цвести

Полнее раскрывается экономическая система. Одно и то же месторождение, в зависимости от возведенной вами постройки, может приносить деньги или топливо, жизненно необходимое для флота. Вам нужны оба ресурса — какой выберете? Быстро развивается и несложный сюжет. За полтора часа вы успеваете побатрачить на две разные фракции (всего их восемь, хотя кампания одна — просто вас в разных миссиях «переключают» с одного работодателя на другого), захватить и потерять десяток планет, подружиться и разругаться с соседями, украсть у них пару технологий и, плюнув на все, отправиться обживать внешние пределы Солнечной системы.

Наконец, миссии в четвертой начинается самая настоящая межпланетная война. Вы строите слабенький пока флот, параллельно выясняя, что в игре есть редактор кораблей — прямо как во взрослой 4X-стратегии вроде **Master of Orion**. Ничего особенного, просто прикручиваем на стандартные шасси различные элементы — ракеты, лазеры, броню, отсеки для истребителей, — пытаясь нащупать баланс между силой атаки и крепостью защиты. Обзаведясь кораблями, вы отправляетесь в гости к врагу, минуту наблюдаете за неинтерактивным сражением, одерживаете первую победу. Тут нападают уже на вас, и вы мечетесь от спутника к спутнику, стараясь одновременно защитить свои колонии, оттяпать парочку чужих да еще и не умереть при этом с голоду. Постепенно открываются новые военные технологии: вы осваиваете строительство фрегатов, изучаете противоракетные системы. Помимо атакующего флота у вас появляются оборонительные соединения, неспособные перемещаться между планетами, но сильно облегчающие жизнь, когда в гости заявляется враг.

Начинает страшно не хватать топлива, и вы учитесь извлекать его из астероидов, вращающихся вокруг некоторых планет. Спутники газовых гигантов, которые из-за микроскопического размера прежде казались бесполезными, вдруг становятся объектами геополитической свары таких масштабов, что поежился бы и Збигнев Бжезинский. Все потому, что средств и времени на их разработку тратится в разы меньше, чем на обживание «полноценных» планет, а доход крошечные планетоиды приносят ощутимый.

Глядя на лица собеседников, понимаешь: вот оно — светлое будущее цивилизации!

Красный Титан. Китайские корпорации осваивают луны Сатурна.

Всемирное правительство схлестнулось с дорвавшимися до инопланетных богатств американцами и европейцами. Азиаты выжидают.

Верхом на звезде

Темп игры нарастает постоянно. Ближе к середине вам приходится работать так быстро, что от виртуальных усилий на коже выступает вполне реальный пот. Там построили заказанную вами колонию (немедленно подведите электричество!), тут поселение подросло до следующего уровня и требует ~~велосипед~~ возвести элитное жилье. В это время радарные станции трех ваших колоний засекли приближающиеся силы врага... а флотов у вас всего два. Ну и наконец, на двух шахтерских планетах начинается бунт: депрессивные регионы, плохая экология, никакого комфорта, а главное — никаких перспектив. Тут на связь выходит начальство и орет в трубку: «Если сейчас же все не исправите, прощайтесь с должностью!» А вы уже и так не знаете, за что хвататься, и буквально кожей чувствуете надвигающийся геймовер.

Вырвавшись во внешние пределы родной системы, вы обнаруживаете, что солнечные электростанции, на которые вы полагались до сих пор, никуда не годятся — звезда слишком далеко, поэтому энергии из ее света вырабатывается на комариный писк. Приходится изобретать новые методы получения электричества, а внедрение этих технологий, в свою очередь, еще больше убыстряет темп игры — ведь генераторы нового поколения, способные заменить три или четыре старые электростанции, можно строить не только на внешних планетах, но и на внутренних, экономя кучу места, денег и времени.

Некоторые находки разработчиков получается оценить только при повторном прохождении. Запускаешь миссию во второй раз — и вдруг обнаруживаешь, что она гораздо длиннее, чем казалось прежде. Секрет в том, что теперь вы лучше понимаете игру и работаете гораздо эффективнее, а за это Light of Altair награждает дополнительными заданиями. Что-то подобное было в **Thief**: чем выше уровень сложности, тем больше нужно сделать, только тут набор заданий определяется прямо по ходу миссии.

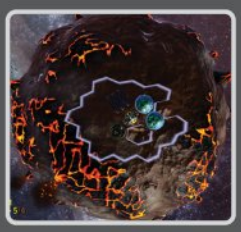
На этом хотелось бы поставить точку, но увы. Light of Altair — хорошая, интересная, но совсем не идеальная игра. Во-первых, она недостаточно четко объясняет, как в себя играть. Поначалу толком не понимаешь даже простой экономической системы. Во-вторых, в игре нет возможности разделять и объединять флоты, а правила, по которым LoA определяет, сколько атакующих армад вы можете содержать, опять-таки недостаточно прозрачны. В прошлой миссии был только один, в этой уже два, а почему — непонятно. Впрочем, автор, если судить по форумам Steam, довольно плотно работает с комьюнити и уже пообещал исправить эту недоработку. Если это действительно произойдет, к оценке игры нужно будет прибавить полбалла, а то и целый балл.

■■■

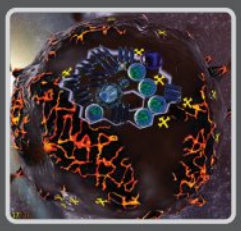
Light of Altair — типичная инди-игра. Хорошая концепция, богатый потенциал, но — не самая удачная реализация. И тем не менее, выныривая из очередной миссии и переводя дух, пока загружается следующий уровень, понимаешь — за такой богатый, насыщенный событиями геймплей можно и не такое простить. ■

Почет и процветание

Построить в Light of Altair процветающую колонию — несложно. Немного электричества, чуть-чуть еды, небольшое финансовое вложение — и готово.

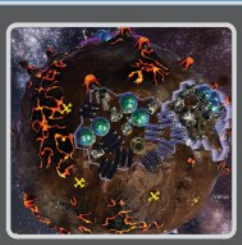


Аккуратно выбирайте участок: в вашем первом поселении должно хватить места для множества важных построек. Сперва возведите электростанцию и несколько гидропонных ферм.



Теперь постройте космопорт, чтобы торговать с другими планетами, и исследовательский центр. Снабдите их электричеством (в будущем вы научитесь строить более мощные электростанции и вам не придется отдавать под выработку энергии столько площади).

Исследовательский центр автоматически пометит на карте места залегания полезных ископаемых. Ищите самые богатые участки и стройте рядом с ними новые поселения с шахтами — очень скоро они начнут приносить хороший доход.



Завершающий штрих: фермерское поселение. Тут не должно быть ничего, кроме теплиц и генераторов. Задача этой колонии — поставлять еду в главное поселение.

Как следует отъевшись, жители первого поселка проапгрейдились до второго уровня. Теперь они платят налоги. Осталось только наты-кать по периметру комфортных жилых модулей, чтобы граждане были счастливы, и ждать следующего апгрейда.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Космическая инди-стратегия с очень насыщенным геймплеем, страдающая от огрехов реализации.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ **7,0** ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Военный тактический симулятор

- Издатель/разработчик
  - U.S. Army
- Похожесть
  - Operation Flashpoint
  - Armed Assault
- Мультиплеер
  - Локальная сеть
  - Интернет
- Сайт игры
  - www.americasarmy.com/aa3.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Башкиров

America's Army 3 — компактный рекламно-вербовочный комплект. Предыдущие PC-версии бесплатной игры имени армии США (изготовляемой на деньги военных с очевидными целями) развивались по тому же направлению, что и **ArmA** с **Operation Flashpoint**. В них были прыжки с парашютами, вождение джипов и запуск управляемых ракет. В AA3 вообще нет никакой техники: только пять простых карт, столько же игровых режимов и механика классического онлайнового шутера на движке Unreal Engine 3. Этого вполне хватает, чтобы наглядно объяснить, что такое настоящий героизм и почему воевать с современными технологиями и профессиональной подготовкой лучше, чем без них. Если бы я был сомневающимся в себе американским подростком, то после AA3 вряд ли с ходу записался бы в вооруженные силы... но точно сходил бы на призывной пункт и взял там буклетик с дальнейшей информацией.

Тактическое таро

Мы привыкли к тому, что слова «бесплатная игра» почти всегда означают «бюджетная», что в ней обязательно что-то будет сделано не так, чего-то будет не хватать. В графике AA3 сразу видны недостатки — бедноватая анимация бойцов, погрешности в их физическом взаимодействии с окружением, на текстурах кое-где сэкономили, у листьев, травы и сержантов-инструкторов явно не хватает полигонов... Но на картах Alley, Impact и Ranch все это можно простить за превосходный дизайн.

Первая — многоуровневая урбанистическая карта в стиле тактических сериалов **SWAT** и **Rainbow Six** (со светофорами, супермаркетами, пожарными лестницами, тихим парком и неоновыми вывесками), вторая — двухэтажный, основательно раздолбанный артиллерией городок с декоративной бронетехникой (типичная карта из военного шутера), третья — единственная, где действие разворачивается на открытой местности, на холмах и полях вокруг заброшенной фермы.

Alley и Ranch — карты очень хорошие, на уровне любого коммерческого FPS, на них всегда есть где спрятаться, куда бежать и откуда стрелять. Имеются пространства для массовых атак и групповой обороны, туннели и переулки для тайных вылазок, крыши для снайперов, лабиринты для индивидуальных дуэлей... Impact идеально подходит для игрового режима Take and Hold, посвященного захвату чекпойнтов.

Карты Pipeline и Bridge достались AA3 по наследству от предыдущих серий и смотрятся существенно слабее, особенно если использовать их не в классическом варианте (где на трубопроводе надо закрутить три вентиля, а на мосту — перебежать на другую сторону), а в новых игровых режимах про похищение брифкейса и уничтожение радиоточки.

Чужая голова

Как и в любом командном шутере, в AA3 происходит быстрое разыгрывание одних и тех же комбинаций: разбились на группы, добежали до ключевых точек, вступили в перестрелку с группами соперника, добежавшими до ключевых точек на дру-

По старой традиции серии ваша сторона в AA3 всегда — американские солдаты, а чужая — всегда восточноевропейские террористы.

На карте Alley игра выглядит не просто как хороший шутер, а как хороший консольный шутер. Тени как в Gears of War, заметили?

Штурм на карте Ranch — это всегда долгая, трудноповыполнимая, кропотливая работа. Готовиться к нему надо основательно.

К убитому надо подойти вплотную, навести на труп прицел и нажать на кнопку — только тогда чат озарит сообщение «X подтвердил смерть Y от удара прикладом в голову». Не раньше.

гой стороне улицы. В AA3 развитие событий богато проиллюстрировано: у каждой команды есть старший офицер, который во взаимодействии с лидером каждой группы вырабатывает план атаки или обороны. Тактический замысел командиров отображается в специальном планировщике — точки X,Y и Z, цветные линии для каждой группы… Все, что от вас требуется, — следовать по нужному вектору к нужной точке сбора.

В левом нижнем углу экрана имеется очень удобная масштабируемая мини-карта, по которой можно следить за ходом боя. Но на этом визуальные подсказки заканчиваются и начинается реализм: системы распознавания «свой-чужой» в игре нет и гнусные червенские сепаратисты (собирательный образ сразу из нескольких вероятных противников) отличаются от доблестных американских солдат оттенком униформы и отсутствием головного убора. Ждать и присматриваться нельзя — застрелят, при выборе целей надо руководствоваться либо логикой (с этой стороны наши идти не могут), либо инстинктом, либо опытом.

Другой очень важный момент — в AA3 нет сообщений вроде «Сержант Хмурый убил капрала Супершутера из подствольного гранатомета M-320», гибель соперника не фиксируется автоматически. Вы не знаете, убит ли враг, лежит ли он в засаде или ранен и надо срочно идти добивать, пока не подоспели медики. Мелочь, казалось бы, но при затяжных позиционных сражениях эта особенность игры часто оказывается решающей. После продолжительной перестрелки за стогами сена с равной вероятностью могут лежать одни трупы или группа из четырех обозленных диверсантов.

Да придет спаситель

Реалистичная полевая медицина давно является характерной приметой America's Army — еще после первой части в СМИ мелькали истории о том, как наигравшиеся в AA молодые люди спасали жизнь пострадавшим в автокатастрофе. В режиме тренировки нам показывают образовательное видео и читают лекции по лечению ранений разной степени тяжести — от касательных пулевых до открытого пневмоторакса. Но судорожно конспектировать не обязательно — самые страшные раны в AA3 лечатся автоматически, знания нужны лишь на самом раннем этапе оказания первой помощи. Даются симптомы, нужно вспомнить лекцию и выбрать правильный метод лечения. На тренировке это сделать легко, а вот когда кругом свистят пули, не всякий раз и вспомнишь, в каком случае нужно накладывать шину, а в каком — давать нюхать нашатырь.

Вообще, оказание первой помощи под огнем — лучшее, что есть в AA3, это процесс не менее зрелищный и захватывающий, чем стрельба. Я лежал подстреленный, с ужасом глядя на стремительно тающий лайфбар, ко мне подбежал какой-то канадец, упал рядом и, рискуя жизнью, попытался остановить кровотечение. Улица простреливалась, и ему пришлось отползти — но он выкинул из-за угла дымовую шашку и под прикрытием дымовой завесы снова пополз ко мне… Это был самый героический момент, который я когда-либо наблюдал в компьютерных играх.

Взаимодействие с напарниками и самоотверженность в AA3 поощряются не меньше, чем точная стрельба, — за них дают очки, за очки — уровни, звания, новые режимы тренировки, открывающие доступ к новым классам персонажей, оружию и снаряжению.

Пока что в игре можно быть командиром группы, простым солдатом, пулеметчиком, гранатометчиком или снайпером, в ближайших аддонах обещают добавить возможность игры инженером (сможет строить укрепления на подготовительном этапе) и разведчиком (будет добывать сведения о враге). Классы не такие яркие, как в **Team Fortress 2** или **Battlefield Heroes**, но пулемет, например, идеальное оружие для новичка. Занял позицию, выцелил угол дома, появилась голова без шлема — даешь по ней длинную очередь. Попадать не обязательно, главное — не дать врагу высунуться. За такую деятельность даже дают специальный ачивмент.

Хотя тут надо быть осторожным: в тактических условиях AA3 из пулемета проще простого скосить не того, кого нужно. В обстановке городского боя при плохом освещении новичок с M249 способен за две с половиной секунды перебить всю свою команду из одиннадцати человек.

Ну а снайпер — единственный игрок, у которого есть прицел с кратным увеличением и который в AA3 стреляет по людям, а не по мелькающим в дыму пикселям.

■ ■ ■

America's Army 3 живет по принципам онлайнового шутера старой закалки — но на новых (сравнительно) технологиях и с удобным тактическим интерфейсом. Все объясняют доходчиво, в лучших армейских традициях — сразу понятно, что нужно делать на карте, чтобы вас не сразу убили. А этим могут похвастаться очень немногие тактические шутеры с претензией на реализм. За бережное отношение к новобранцу AA3 можно простить и пару скучных карт, и недостатки картинки, и отсутствие возможности прижаться спиной к стене. К тому же кипит работа над аддонами… Армия США вас любит, ждет и готовит вам блестящие перспективы карьерного роста. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересные карты, грамотный тактический интерфейс, выдержан баланс между реализмом и доступностью… В 2003 году это был бы идеальный тактический шутер!

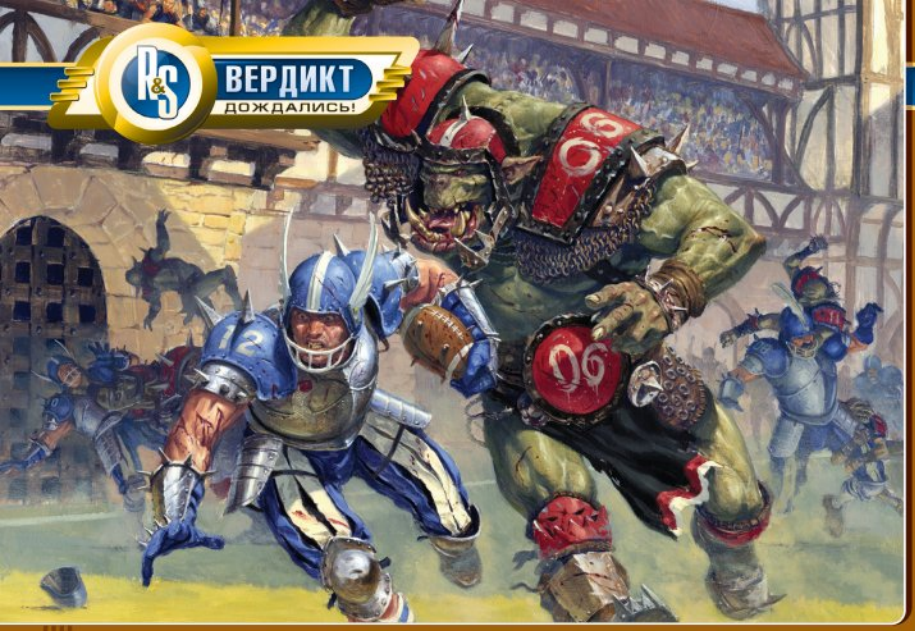
ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



ЖАНР Футбол в мире Warhammer

- Издатель
  - Focus Home Interactive
- Разработчик
  - Cyanide Studio
- Похожесть
  - Chaos League
  - Blood Bowl: Touchdown
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
  - Hot-seat
- Сайт игры
  - www.bloodbowl-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

BLOOD BOWL

Александр Чепелев

В худшей комедии на свете «**Недетское кино**» есть ровно один примечательный эпизод, точно иллюстрирующий суть американского футбола: на тощего неудачника с мячом набрасываются два дюжих спортсмена, бодро разрывают его пополам, забирают мяч и с гиканьем убегают.

Как орки в американский футбол играли

Для американцев случайно изобретенный ими футбол — предмет национальной гордости, самое рейтинговое шоу на ТВ и даже символ семейного благополучия. Глазами же обычного русского человека, воспитанного на совсем других видах спорта, американский футбол выглядит примерно так: дикие гориллы в шлемах бросаются друг на друга и давят, давят, давят. То есть натуральный **Blood Bowl**. Заграничные журналисты описывают эту игру как «американский футбол встречает **Warhammer**». Мы уверенно согласимся, добавив «...и делает себе инъекцию адреналина». Потому что Blood Bowl — это фэнтезийный американский футбол, у которого сорвало крышу. В самом начале нам показывают вступительный ролик, в котором лютый орк расталкивает мощными плечами бегущую шелупень и швыряет испуганного гоблина в бигборд. Это — исчерпывающее описание того, чем нам предстоит заниматься.

Вселенная Blood Bowl совсем не нова: в далеком 1987 году вышла одноименная настольная игра от **Games Workshop**, а в 1995-м подоспела и компьютерная стратегия-симулятор по мотивам. Тем не менее полноценный ремейк мы получили лишь благодаря инициативе французов из **Cyanide Studio**, в 2004 году выпустившим свою **Chaos League**, почти дословно повторяющую концепцию пародительницы. Правообладатели из Games Workshop поначалу глубоко возмутились, затеяли судебную тяжбу, однако вскоре договорились с Cyanide Studio о разработке игры по реальным правилам. Поэтому для поклонников серии (если подобные выжили) оставлен пошаговый режим, повторяющий правила пятой версии настолки. Для остальных припасен расширенный режим Blitz, в котором разработчики соединили классику с собственными наработками.

Начинается все очень цивилизованно: мы выбираем расу. Всего их восемь: люди, гномы, орки, гоблины, лесные эльфы, хаоситы, ящеры и скавены (прямоходящие крысы). У каждой свои за и против: люди ничем особенным не блещут, но и явных недостатков у них нет; орки прут напролом; гоблины слабы, но изворотливы; а лесные эльфы быстро бегают и сильны в магии. У каждой расы свои особенности кадрового состава, но самое главное — есть своя звезда, Огромный Злобный Силач. Чем занимается Силач в такой игре — догадаться несложно.

Затем мы выбираем режим (пошаговый или в реальном времени) и создаем команду для игры в чемпионате или одиночном матче. Присматриваем логотип, боевой клич, покупаем до 16 игроков в команду (бюджет — миллион), вы-

Взгляните на этих подтянутых, грациозных атлетов!

Классический ракурс «смотри, какая детализация!». Играть при нем, конечно, невозможно.

После тачдауна игроки не упускают случая покрасоваться — победителей не судят.

бираем спонсора, нанимаем при желании девочек для поддержки, медика... и в бой.

Бойня шипастыми тапочками

Цель каждого матча традиционна: хватаем мяч, забегаем в очковую зону — тачдаун! Кто больше очков наберет — тот выиграл. Дело резко меняет тот факт, что боремся мы не с перекачанными юнцами, а с чокнутой нечистью, для которой все средства хороши, кроме честных.

Например, можно подкупать судью, чтобы тот закрывал глаза на нарушения, пить зелья-допинги, нанять бандитов, которые выбегут на поле и уложат неверного. Самое главное — можно *бить*. Кулаком по челюсти или ногами в живот. Впрочем, если вы вдруг подумали, что нас ждет какой-нибудь разнузданный квазифутбольный симулятор, то умерьте пыл, Blood Bowl — это бойцовская стратегия, густо смешанная с ролевой игрой и менеджментом.

Каждый матч выглядит примерно так: мы расставляем игроков по полю, кидаем монетку и, если повезет, выбираем, что будем делать — ловить мяч или буцать его врагам. После судейского выкрика «Мяч в поле!» начинается следующее. Противник насылает для худшей видимости туман, мы бросаемся к мячу, игроки, завидев друг друга, начинают радостно скалить морды, мы хватаем мяч, подбежавшие два гоблина пинают нас по почкам и мяч отбирают, мы присылаем других игроков, возмущенно лупим их и снова отбираем мяч, пасуем. В общем, в real-time тут главное не растеряться и под шумок добежать до очковой области. В пошаговом режиме все сложнее — нужно заранее продумывать ходы, стараясь не попасть под раздачу.

По истечении времени подводится итог, учитывающий зрелищность матча и число зрителей, при удачном раскладе спонсор отваливает нам в карман кругленькую сумму. Ее можно потратить на покупку новых игроков или, например, нечестных приемов. Есть и частичка RPG — с каждым матчем можно немного изменять экипировку бойцов и прокачивать самых активных персонажей. Скиллов много, некоторые влияют на скорость и здоровье, но есть и умения вроде мутаций, «безумия» и «борьбы». После нескольких побед можно вырастить своего профессионального квотербека в змеящихся татуировках.

Но никакой совсем уж сложной тактики не предвидится, ведь играют расы, у которых прямо в биографии написано, что они — тупые. Отсюда и поведение. Например, гоблины любят, стоя с мячом, недоуменно пожимать плечами, а подбежавший к границе очковой зоны гном может повернуться к нападающему и затеять мордобой, начисто забыв про мяч. Такое, конечно, не всегда, но случается.

■■■

Между тем Blood Bowl — не единственный на свете жестокий симулятор американского футбола. В девяностых на «Денди» цвели забавы вроде **Mutant League Football** и **Brutal Sport Football**, совсем недавно на **Xbox 360** вышла мрачнейшая мясорубка **Blitz: The League 2**, в которой разрешалось ломать ребра и накачивать героя наркотиками.

Но ото всех этих игр Blood Bowl отличается принципиально. Здесь царит дух не концентрированной жестокости, а какого-то сказочного балагана — даже кровь ложится на землю сочно-томатными мазками, а вместо оторванных ног над поверженными бойцами кружат хороводы звездочек. В этом плане Chaos League была значительно злей — там даже матч начинался с удара по насупившемуся хряку-смертнику, на котором крепился мяч.

Смысл жизни по Blood Bowl в другом — кураже, безумных шуточках комментаторов, сумасшедших персонажах и мелочах типа «выбежавшего за поле игрока избивает толпа фанатов». Конечно, есть и недостатки: далеко не идеальный AI, однообразная анимация, проскакивающие программные ошибки, местами бесстыдное копирование Chaos League… другое дело, что здесь удовольствия гораздо больше. Забавные и одновременно вменяе мо разыгрываемые матчи, подробный менеджмент, куча мелочей вроде тренировки игроков. Ну и веселье, конечно же. ■

Этот жестокий, жестокий американский футбол

«Или футболисты изменят правила, или мы запретим футбол вообще. Жестокость и нечестная игра должны быть наказуемы. Измените игру или откажитесь от нее», — разгневанно заявил в 1905 году американский президент Теодор Рузвельт, когда в газете «Чикаго Трибьюн» опубликовали на первой полосе статью о 15 убитых и 159 раненых игроках в американский футбол. На самом деле в 1905-м погибло 32 игрока. Только тогда были введены новые правила, определены запреты и защитная одежда.

А ведь до этого играли даже без шлемов! Представьте, какими измочаленными игроки уходили с поля, когда на них накидывались сразу с нескольких сторон. Впрочем, даже сегодня американский футбол остается одним из самых брутальных видов спорта: здесь можно схватить игрока за ноги и повалить на землю, накинуться на него скопом и многое другое.

За каждый сезон НФЛ травмируются более 50 игроков, в среднем по 18 спортсменов в каждом из 28 клубов лиги. Множество американских футболистов уходят с поля покалеченными. Так, 120-килограммовому гиганту Тонису Берду переломали позвоночник, защитнику Вилли Уайту оторвали две фаланги указательного пальца. Бернард Тун после тяжелого сотрясения мозга сидит дома в одиночестве, а при попытке почитать книгу его голова раскалывается от дикой боли. Однако руководство НФЛ таких людей травмированными не считает — играть-то могут!

Могут и убивать — бывшую звезду НФЛ О. Джей Симпсона год назад приговорили за вооруженное ограбление, избиение и похищение людей к 18 годам тюрьмы. До этого в 1994-м обвиняли в убийстве жены и любовника, но оправдали.

«Американский футбол — игра не для слабаков. Она — для современных гладиаторов», — уверен руководитель пресс-службы НФЛ Пит Абитантс. Может быть, именно поэтому финал плей-офф Супер Боул приковывает к телевизорам США почти каждого второго гражданина, а сама Национальная футбольная лига — самая богатая спортивная организация их всех

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Монстры играют в американский футбол. Симпатичный ремейк настольной игры про дубасящую друг друга нежить. От авторов Chaos League.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

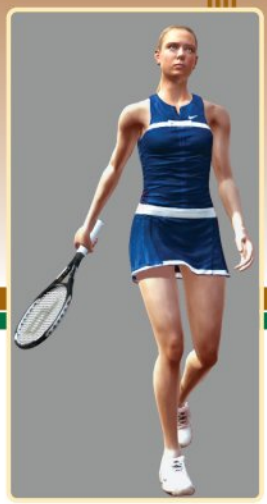
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Теннисный симулятор

- Издатель/разработчик
  - Sega
- Похожесть
  - Серия Virtua Tennis
  - Серия Top Spin
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайты игры
  - www.virtuatennis2009.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео



VIRTUA TENNIS 2009

Илья Янович

Ситуация, которая сейчас сложилась с виртуальным теннисом, до боли напоминает виртуальный же футбол. И тут и там есть две ключевые серии от разных компаний, у каждой есть свои неоспоримые достоинства и досадные промахи. Несмотря на то что иногда новая часть совершенно случайно получалась лучше предыдущей, в целом мы имели две неидеальные игры. Казалось, что каждая вот-вот возьмет себя в руки и в следующем году всем покажет...

Первым всем показала **Top Spin**, ко второй своей части (2006 год) идеально выправив баланс между интересностью и реализмом, переехав на nextgen-движок и достоверно смоделировав нижнее белье Шараповой. **Virtua Tennis** тогда (фигурировала уже под цифрой три) приходилось жалко глотать пыль за далеко умчавшимся вперед конкурентом, потому что игра **Sega** была настолько аркадной, что после Top Spin смотрелась как высокобюджетный ремейк **PONG**.

Через два года и у Top Spin что-то сломалось: перемудрив с физикой мяча и неоправданно усложнив удары, третья часть начинала раздражать уже через двадцать минут после знакомства. Игра стала похожа на большую научную симуляцию теннисных матчей, получать от нее удовольствие стало практически невозможно. На PC Top Spin 3 так и не появилась, зато новый Virtua Tennis — вот он, пожалуйста. За неимением альтернатив приходится играть.

Finish him!

Virtua Tennis 2009 — это классический, как под линейку, клон предыдущей части: изменений так мало, что для людей, видевших прошлую игру, их можно приводить через запятую в мини-рецензии. Другое дело, что эту самую предыдущую часть как раз мало кто видел, а очень зря: теннис — чуть ли не единственный вид спорта, который в образе видеоигры сохраняет надлежащую динамику и со стороны случайных людей не вызывает реакцию в духе «Это еще что за ерунда, лучше пойти на улицу настоящий мячик попинать».

Режима тут, как водится, два: карьера и случайные матчи. Со вторыми все понятно: выбираете своего теннисиста-

Игра даже и не пытается казаться серьезной: взгляните хотя бы на эту трогательную шкалу, измеряющую силу подачи.

Джеймс Блейк леопардовым скоком пытается дотянуться до мяча и спасти подачу.

Издалека Virtua Tennis выглядит гораздо привлекательнее, нежели вблизи.

Модели персонажей вызывают множество вопросов: почему, например, Николь Вайдишова выглядит так, будто последние десять лет провела в застенках замка Иф?

бойца, корт-арену и играете в свой теннис-файтинг. Карьера же начинается с редактора вашего персонажа, причем опций по сравнению с третьей частью не то чтобы особо прибавилось: досыпали в основном готовых шаблонов. Сам же редактор сильно уступает тому, что был даже во втором Top Spin (авторы которого говорили, что честно списали все у **The Sims 2**): как ни крути, получается стандартный такой европеоид, в то время как в Top Spin 2 автор этих строк в свое время воспроизвел рыжего негра с губами Джулии Робертс, усатого армянина и даже Буша-старшего.

Позабавившись с лепкой героя, вы начинаете карьеру, и вот тут игрока ожидают сюрпризы. Приготовившись лицезреть скучный календарь с расписаниями матчей и тренировок, вы вдруг обнаруживаете перед собой… земной шар. Вам предлагается самолично установить свой дом, а дальше — выбирать разбросанные по карте события. Они бывают двух типов: тренировки и турниры. Помимо специализированных тренинг-сессий (о них ниже), прокачивать вашего спортсмена можно и в теннисной академии, но там задания в целом довольно скучные: несколько раз подряд выполнить удар левой рукой, подать в угол, выиграть гейм с задней линии и тому подобное.

Специальные тренировки — совсем другое дело. Они необычные, забавные, ни в какой другой игре такого больше нет. Большинство из них перекочевало из третьей части, но интересности они от этого не потеряли. Здесь есть керлинг, в котором снаряды нужно толкать теннисным мячом. Есть особая версия Space Invaders, где в качестве пришельцев выступают автоматы для подачи. Или вот наша любимая забава — не дать крокодилам, привязанным к барабанам, съесть сочные окорока, отбивая мячи в эти самые барабаны (они крутятся, и крокодилов отбрасывает назад). Эксклюзивно в 2009-версии стартовал аналог тетриса (разумеется, разыгрываемый прямо на корте) и тир с участием пиратских кораблей.

Пока все играют в футбол

Другое дело, что ничего больше, кроме матчей, на карте не происходит, а хотелось бы. Менеджмент начинается на тренировках и ими же заканчивается. Тренер здесь присутствует только для галочки, он что-то лопочет по SMS, но про него можно сразу забыть. Случайные события? Только если ваш теннисист вдруг подвернет лодыжку и будет вынужден неделькы эдак четыре отлеживаться без дела. В Top Spin вас приглашали на благотворительные турниры и называли в вашу честь теннисные академии, а тут приходится несколько часов кряду крутить барабаны с крокодилами, чтобы получить доступ к каким-то жалким миланским или ванкуверским турнирам.

Как-то серьезно следить за рейтинговой таблицей тоже не нужно, о лицензированных теннисистах вспоминаешь только тогда, когда какой-нибудь Феррер или Надаль подходит к тебе в парных матчах и говорит что-то вроде: «Ну что, я слышал, ты неплохо играешь, давай сделаем этих слабаков!»

Когда дело доходит непосредственно до тенниса, отличия от Virtua Tennis 3 становятся еще менее очевидными. Мячик по-прежнему не считается физическим объектом и выполняет роль жирной точки, скачущей из одного угла корта в другой. Есть три типа ударов (режущий, средний и верхний), смэши и свечки делаются на раз-два, игрок по умолчанию очень быстр и может по-макспейновски допрыгнуть практически до любого места корта. Проиграть кому-то на первых порах невозможно в принципе, даже играя с клавиатуры (хотя геймпад в любом случае предпочтительнее).

Графику тоже почти не поменяли: лицензированные теннисисты в игре по-прежнему выглядят лет на десять старше своих реальных прототипов, зрители на задних рядах прорисованы из рук вон плохо. Разве что анимация стала более плавной, плюс добавили приятное сглаживание во время особо жарких моментов. Корты по-прежнему не идут ни в какое сравнение ни со второй, ни с третьей частью Top Spin. Интересный момент — комментатором теперь выступает женщина!

■■■

Оценивать Virtua Tennis 2009 как единственную сейчас игру в жанре на PC очень сложно. С одной стороны, слишком просто, с другой — весело. Примитивный менеджмент? Зато необычные тренировки! Не хватает реализма? Зато матчи очень динамичные. Так что если вы к виртуальному теннису хоть чуть-чуть неравнодушны, то выбора у вас просто нет. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Единственный за последние пару лет симулятор тенниса на PC. Не идеальный, но очень динамичный.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Алексей Моисеев

ЖАНР Ролевая игра

FALLOUT 3

POINT LOOKOUT

- Издатель: Bethesda Softworks
- Разработчик: Bethesda Game Studios
- Похожесть: Серия Fallout; Серия The Elder Scrolls
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.fallout.bethsoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Если вы заметили, каждое загружаемое дополнение для **Fallout 3** имеет под собой некую базовую идею. **Operation Anchorage** — легкий аркадный тир, своеобразная проба пера. **The Pitt** — сюжетный аддон, рассказывает историю одного города. **Broken Steel** разворачивает на Столичной пустоши полноценную военную кампанию против Анклава, превращает игру из RPG в сложный, интересный, зрелищный экшен.

У **Point Lookout** тоже есть идея: возвращение к истокам, к оригинальному Fallout 3. Уже с самого начала, с момента появления недалеко от Вашингтона лодки с чудаковатым капитаном на борту, понимаешь, что аддон будет посвящен исследованиям новых земель. Рулевой так прямо и говорит: болота — места опасные, но полные загадок и нетронутых довоенных артефактов. С этого момента Point Lookout цепляет вас крепкой хваткой и не отпускает до тех пор, пока вы не перевернете каждый камешек и не заглянете под каждый куст на новой территории.

Для создания таких сцен Bethesda, кажется, наняла специального консультанта-безумца.

А она, территория, очень большая. Болота занимают площадь примерно равную четверти Столичной пустоши. Атмосфера здесь своеобразная. Больше всего она напоминает сталкеровскую. Тут даже есть колесо обозрения, а половина врагов похожа на чернобыльских мутантов и чуть что палит в вас из двустволки. Ружье — один из немногих новых предметов. Помимо него, есть еще винтовка (аналогична линкольновской из оригинальной игры), неинтересная секира и очень даже интересный выжигатель мозгов, который без труда разрывает головы гуманоидам. Но главное в Point Lookout не предметы, а приключения.

По насыщенности событий Point Lookout способен переплюнуть оригинальную игру. Тридцать локаций, десять больших квестов — здесь явно есть чем заняться. Вы соберете урожай фруктов, отобьете нападение на старинный особняк, найдете упавший самолет, разведаете месторождения природного газа, прооетесь в ящичках морга, поучаствуете в сафари, выкопаете клад, разрешите спор двух многовековых конкурентов, вызволите плюшевого мишку из лап страшных чудовищ, поиграете в прятки в заброшенной шахте, вернете маме нерадивую дочку, побываете под кайфом, насмотритесь глюков и соберете коллекцию пупсов от компании «Шмаль-тек», сварите тоник из дрожжей и аккумуляторной кислоты, поработаете китайским Джеймсом Бондом, почините маяк, взорвете подводную лодку, уничтожите одну дьявольскую книгу, чуть не погибнете в подземном бункере, лишитесь кусочка мозга — и, пожалуй, все. Чтобы пережить такую череду событий, понадобится часов пятнадцать, не меньше. Point Lookout загружаемым дополнением даже называть как-то неудобно. Он вплотную приблизился к званию полноценного аддона.

Этот господин явно недоволен: мы распугали всю рыбу.

■■■

Удивительно, но Point Lookout — четвертое (!) дополнение для игры почти годичной давности — способен не просто заинтересовать, а увлечь, как в первый раз. Немного притупив прошлыми добавками инстинкт исследователя и первооткрывателя, **Bethesda** разожгла его снова. А ведь в следующем дополнении **Fallout 3: Mothership Zeta** (предположительно, последнем) нас зашвырнут аж на гигантский инопланетный корабль. А дальше, наверное, герой повторит судьбу Картмана из мультфильма «Южный парк». ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Fallout 3 заглянул на территорию «Сталкера». Надевайте кирзачи и заряжайте двустволку.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Александр Чепелев

ЖАНР Английский квест

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

Episode 3 — Muzzled!

Издатель/разработчик
Telltale Games

Похожесть
Серия Sam & Max

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.telltalegames.com/wallaceandgromit

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Долгие десятилетия в кино и литературе существует жанр «про бедных псов». Сценарий всегда одинаковый: ручную собаку (кошку, мышонка, хорька), доброго конформиста в вязаном свитере, похищает карикатурный злодей. Это может быть коварный ветеринар («Бетховен»), стервозная миллионерша («101 далматинец») или даже кошки («Кошки против собак»).

Третий эпизод квестового мини-сериала **Wallace & Gromit's Grand Adventures** сработан точь-в-точь по такой же схеме. Вот только **Telltale Games** со свойственным им изяществом сумели остроумно обыграть даже этот затертый штамп. Начинается история традиционно — британский изобретатель Уоллес, который, как известно, настолько ленив, что у него абсолютно все в доме, от постели до приготовления яичницы, автоматизировано, создает новую машину. Это — автомат для приготовления мороженого с любым вкусом. Принцип простой: кладем, например, яйцо — получаем яичное крем-брюле.

Но пока он, посвистывая, закручивал последний шуруп, городской собачий приют разрушило стихийное бедствие. Беспризорные щенки, не зная, куда податься, притопали к Уоллесу и, приняв чудо-аппарат за кость, пооткусывали рычаги. Но это пустяки. Главная проблема — явившийся вскоре хитрый делец Монти Мазл. Представившись философом и филантропом, он забрал собак к себе на попечение и сразу же организовал благотворительный аукцион, всю выручку от которого обязался пожертвовать на восстановление приюта. Однако верный друг и напарник Уоллеса, пес-интеллектуал Громит, недовольно щурит глаза и подозревает, что рыжий Монти — шарлатан. Так и есть — хитрец вознамерился присвоить деньги, а собак использует в качестве дешевой рабочей силы. Спасти их и проучить негодяя придется Громиту — именно ему почти целиком посвящена третья серия. Незадачливый изобретатель с широкой улыбкой появится лишь в самом конце. Остальное же время мы проведем на четырех лапах — и это здорово. Ведь пес сильно отличается от своего хозяина-простака — умен, обязателен и общается при помощи выразительной мимики.

Наш милый дом после жаркого курортного сезона в **The Last Resort** заметно пострадал — кухня завалена ящиками со льдом, в гостиной недовольно топчется *корова*, а годовой запас крекеров нагло съеден. Поэтому местные жители отправляются развлекаться в луна-парк Монти Мазла на зеленой лужайке за городом. Они даже бросаются помогать в продаже билетиков. Каждый выступает в новом, презабавнейшем амплуа: садовница мисс Флит показывает рисованные диафильмы о доброте Монти (переводит через улицы старушек, геройски спасает собак), владелец продуктового магазина мистер Панир предлагает поучаствовать в лотерее, механики которой сам толком не понимает, а Уоллес готовит мороженое с необычными вкусами. Все обязательные атрибуты сериала остались на месте: уютный юмор, логичные головоломки (например, чтобы выиграть у курицы в крестики-нолики, нужно насыпать на некоторые ячейки зерна) и уйма забавных гэгов.

■■■

Честно говоря, рецензируя сериалы от Telltale, мы каждый раз напряженно ждем: когда же, наконец, у авторов закончатся оригинальные идеи и можно будет ждать анонса их следующей работы? Но в случае с Wallace & Gromit пока все идет хорошо: третий эпизод выглядит не хуже, а где-то и лучше первых двух — все такой же уютный и смешной. Плюс новые герои: три собачки отчаянно милы и вызывают улыбку, а рыжий хитрец Монти Мазл — достойный преемник пингвина Фэзерса Макгро из «Неправильных штанов». Поэтому следующей, четвертой серии мы ждем все с тем же нетерпением. Но по дереву все-таки стучим регулярно. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Третий эпизод чудесного пластилинового квеста окончательно доказал, что Wallace & Gromit's Grand Adventures — лучшая на сегодняшний день приключенческая серия от Telltale Games.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

SPORE

GALACTIC ADVENTURES

- **Издатель**: Electronic Arts
- **Разработчик**: Maxis
- **Похожесть**: The Movies
- **Мультиплеер**: Sporepedia
- **Сайт игры**: www.spore.com/what/ga

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Spore — игра столь же гениальная, сколь и беспомощная. Разработчики смоделировали целую галактику, придумали уникальный в своем роде конструктор белковых форм жизни (а также зданий и техники), создали гигантское хранилище, чтобы игроки могли обмениваться своими творениями, но… забыли сделать из этого интересную игру. Нам предлагали пройти весь эволюционный путь от одноклеточного организма до межзвездной цивилизации, вот только он подозрительно напоминал сборник мини-игр: от аркады в стиле **Pac-Man** до простенькой стратегии в реальном времени и кастрированной версии **Diablo**.

Больше всего вопросов вызывал последний, космический этап игры. Поборов конкурентов на родной планете и установив мировое господство, игрок получал в распоряжение космический корабль и отправлялся в вольное плавание. На первый взгляд, в космосе нас ждала куча интересных занятий. Можно было добывать и продавать абстрактный ресурс — спайс, превращать безжизненные планетоиды в цветущие оазисы с собственной экосистемой, открывать новые технологии, дружить и воевать с другими космодержавами. Но при этом исследование Вселенной оказывалось поразительно скучным занятием: была одна абстрактная цель (пробраться к центру галактики), и больше ничего. Терраформирование всегда проходило по одному и тому же сценарию, соседние цивилизации были инертны и сами ничего не делали, а спекуляция спайсом нужна была лишь для того, чтобы купить себе экипировку помощнее, колонизировать соседнюю звездную систему и заработать там еще больше спайса.

Получился замкнутый круг. Понимая это, разработчики анонсировали **Spore: Galactic Adventures**. Этот аддон добавляет в этап освоения космоса новый важный элемент — квесты. Итак, капитан нашего летающего блюдца теперь может спускаться на поверхность планеты и участвовать в приключениях. Он получает опыт, способности, предметы экипировки, общается с персонажами, сражается и чего только еще не делает — его одноклеточному предку даже не снилось. Берем задание, прилетаем на нужную планету, высаживаемся, с гиканьем спасаем принцессу (или не принцессу, или не спасаем) и радуемся успеху. Каждое приключение, в свою очередь, — отдельная история и зачастую даже отдельный жанр. Пять минут назад вы разыгрывали осаду города, взрывали технику и рубили многоглазые рогатые головы, а вот уже ходите по лабиринту с двумя ключами-карточками в перепончатых лапах и пытаетесь найти выход. Все это выглядит просто, а иногда даже примитивно (вспомните этап «Существо» и мысленно перенесите его в космическую стадию — именно так смотрятся приключения), но жутко увлекательно, особенно в сравнении с тем, что было раньше.

Само собой, встроенными квестами все не ограничится — с аддоном, если помните, поставляется конструктор приключений. Как и все внутриигровые редакторы, он прост в обращении и работает по принципу drag-and-drop: берем произвольную планету, изменяем ее внешний вид под свои нужды, добавляем персонажей, спецэффекты, игровые события, пишем диалоги... Сценарий каждого приключения создается по тому же принципу: есть два обязательных события (вступление и заключение), а между ними — произвольный набор готовых ситуаций и подцелей (защитить/уничтожить объект, пройти из точки А в точку Б и т.д.; весь процесс сильно напоминает **The Movies**). Если запастись терпением, можно создать свою, пусть и довольно незатейливую, игру в игре. Особо усидчивые экспериментаторы смогут инсценировать любые сюжеты. Хотите посмотреть, как выглядела бы битва за планету Хот на движке Spore? Вперед, создайте свой Хот, с преферансом и блудницами! Вот только истребители X-Wing, гигантские AT-AT, имперских штурмовиков и повстанцев придется предварительно создать в других редакторах. Или хотя бы скачать из «Споропедии».

■■■

Помимо возможности создавать свои собственные игры, Galactic Adventures — это первый шаг на пути превращения Spore из смелого арт-проекта в полноценную игру. Благодаря появлению полноценных квестов мы наконец-то можем *играть* в Spore, а не только лепить похабных на вид инопланетян и медитировать на подмигивающую звездами галактику. Возможно, очень скоро мы увидим какие-нибудь «Одноклеточные приключения» или «Войны племен», в которых найдутся новые способы применения одного большого редактора под названием Spore. ■

Сквозь эту армаду нам надо пробраться в тыл врага и уничтожить флагман с подкреплением.

Pac-Man? Почему бы и нет!

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игроки ругали Spore за то, что на стадии освоения космоса в игре было нечем заняться. В ответ на это разработчики выпустили Galactic Adventures со встроенным редактором квестов и теперь предлагают придумать себе развлечение самостоятельно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

HARRY POTTER
AND THE HALF-BLOOD PRINCE

- **Издатель**: Electronic Arts
- **Разработчик**: EA Bright Light
- **Похожесть**: ■ Серия Harry Potter ■ The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.harrypotter.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Рецензию на шестую игру о приключениях очкарика-волшебника вы должны были обнаружить на наших страницах еще осенью прошлого года. Однако премьеру очередной серии «поттериады» — «**Гарри Поттер и Принц-полукровка**» — перенесли на лето 2009-го, и **Electronic Arts** вынуждена была скорректировать свои планы, не досчитавшись в прошлом финансовом году около $120 млн. Скорее всего, сейчас EA компенсируют потери: потому что игра, с некоторыми оговорками, получилась вполне приличная. Более того, с определенных ракурсов она будет интересна даже тем, кто не относит себя к числу фанатов творчества Джоан Ролинг.

С местным сюжетом, правда, по-прежнему смогут разобраться только фанаты. По давней традиции сценаристы не утруждают себя пояснениями происходящего на экране. Еще пару секунд назад Гарри летал на метле по сельской местности и занимался домашним хозяйством, а вот он, не меняя позы и выражения лица, переносится на улицы неизвестного города, следит за кем-то, выплевывает бессвязные предложения, а мозг неподготовленного игрока начинают атаковать вопросами: «Драко — Пожиратель смерти?», «Но зачем ему Пожиратель-идиот?». «И, правда, зачем?» — теряетесь вы. И тут же милая барышня, очередная собеседница Гарри, изрекает: «Во всем виноваты мозгошмыги». Ну, конечно же, мозгошмыги! Как мы не догадались?!

Ясность мог бы внести одноименный фильм Дэвида Йэтса, но игра вышла за пару недель до кинопремьеры и призвана подтолкнуть вас купить билет в кино, а не наоборот. И если в книге к шестой части начинают закипать нешуточные, философские страсти, то в игре все по-прежнему: Гарри вот уже шестой год учится в школе чародейства Хогвартс, а Волан-де-Морт не оставляет попыток уничтожить его. Фигурирует также старинный учебник зельеварения, принадлежавший загадочному Принцу-полукровке.

Как и в пятой части, действие разворачивается непосредственно в Хогвартсе, от чего новую игру поначалу сложно отличить от предыдущей: ровно те же самые интерьеры (появились лишь две новые локации, Нора и пещера крестража), уроки зельеварения, волшебная лестница, портреты-двери, студенческие разборки, вычерчивание заклинаний мышкой. Ну и, конечно, неизменный сбор магических побрякушек, дающих те или иные бонусы.

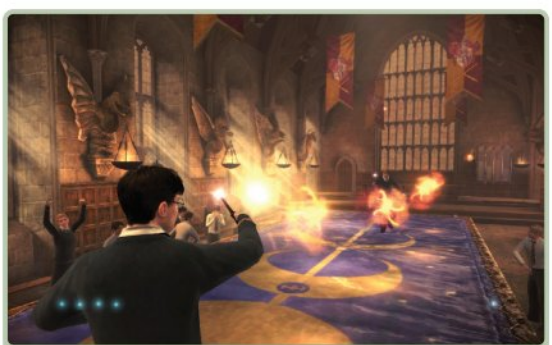
Ключевое отличие от предыдущей игры серии кроется в возросшей динамике. Если раньше сценаристы вынуждали нас слоняться по всему Хогвартсу, выполняя идиотские поручения студентов, то теперь таковые приравнены к второстепенным заданиям, а сюжет, схватив Гарри за руку, бодро несется через череду роликов и дуэлей. Чтобы игрок нигде особенно не задерживался, пазлы, мини-игры и поиск паролей к портретам-дверям почти исчезли: портреты, например, теперь сами вкладывают ключевые слова в уста Гарри.

Вместо адвенчуры и почтовых квестов нам предлагают практически экшен, в котором ключевое место отведено магическим поединкам. Дуэли были и в пятой части, но теперь их на порядок больше. Каждый второй норовит бросить вызов, а в самом Хогвартсе работает несколько дуэльных клубов, где идут бои на вылет. Схватки на волшебных палочках стали ярче, теперь они больше похожи на настоящий поединок с применением магии. Заклинания мы кастуем сами, а не послушно повторяем их за компьютером, появилась возможность уклоняться от атак оппонента.

Состоялось также долгожданное возвращение квиддича. Не раз и не два вы будете носиться верхом на метле по окрестностям. Особенно повезло владельцам Wii — с пультом и нунчаком в качестве метлы или волшебной палочки все эти магические экзерсисы смотрятся куда веселее.

■■■

Главное, что удается новой игре, — она почти избавилась от характеристики «примитивная». В нее действительно можно играть людям, далеким от приключений Поттера. Ключевая проблема одна: авторы слишком буквально понимают фразу «повторение — мать учения». Зельеварение, дуэли, квиддич. Дуэли, квиддич, зельеварение. Квиддич, дуэли... Нас с таким упоением водят по этому магическому кругу, что вскоре голова начинает кружиться, хочется откланяться и, открыв дверь-портет, выйти вон. ■



Помимо дуэльного, есть также клубы по квиддичу и зельеварению. Играть в них можно даже после окончания основного сюжета.

Владельцы Nintendo DS и PSP помимо квиддича, дуэлей и зельеварения могут опробовать игры волшебников: плюй-камни, взрыв-кусачку и кегли.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шестая игра о приключениях Гарри Поттера наследует традиции пятой и добавляет к ним сюда яркого магического экшена.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Александр Линтон

ЖАНР Тайкун

RESTAURANT EMPIRE 2

- **Издатель**: Paradox Interactive
- **Разработчик**: Enlight Software
- **Похожесть**: Hotel Giant 2; The Sims
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.enlight.com/re2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Представьте себе: вы держите на тыльной стороне ладони желоб, по которому туда-сюда катается свинцовый шар. Ваша задача — удержать его посередине. Вторая рука за спиной. И у вас завязаны глаза. Примерно такие ощущения возникают при игре в **Restaurant Empire 2**.

Вообще, само появление этой игры на свет несколько обескураживает: это как если бы какой-нибудь Бела Лугоши встал из могилы, пришел бы на ближайшую киностудию и, тряся рассыпающимися костями, потребовал себе главную роль в новом блокбастере. Дело в том, что первая часть **Restaurant Empire** в свое время имела известный успех: в 2003 году интерес к экономическим стратегиям еще не угас, а **Enlight Software** была на пике популярности — двумя годами ранее они выпустили замечательный тайкун **Capitalism 2**, а соратником Тревора Чана, главного идеолога компании, считался сам Американ Макги (дело происходило за три года до **Bad Day L.A.**, и он все еще купался в лучах славы после **American McGee's Alice**). Ну а сегодня эти же люди пытаются всучить нам ремейк той же самой игры, старательно делая вид, будто последних шести лет просто не было.

Фрустрация начинается почти сразу, но подкрадывается незаметно. В первых эпизодах обеих кампаний (одна из которых перекочевала из первой части) перед игроком ставятся легкодостижимые цели и «выполнить план» особого труда не составляет. Напоминаем, мы играем за талантливого шеф-повара, задача которого — развивать собственную сеть ресторанов. Он лезет во все дела сразу: от дизайна интерьеров и фасона занавесок до подачи финансовых отчетов. Расставляем столы со стульями, вешаем эстетские светильники, обустраиваем кухню, нанимаем персонал, прикидываем меню. Закончив с расстановкой и организацией, режем красную ленту и запускаем посетителей.

Поначалу недовольство клиентов не особо беспокоит. Есть жалобы? Ну и ладно — деньги-то идут. А потом начинается сущий ад. Анонимки приходят сотнями: еда паршивая, цены высокие, официанты медлительны и грубы. С какими-то проблемами удается справиться. Один из способов это сделать — правильно составить меню: грамотная регулировка цены и качества блюд относительно рейтинга ресторана помогает на время забыть о некоторых записях в жалобной книге. Кроме того, посетители иногда могут поделиться новым рецептом или помочь улучшить какие-то блюда. Разумеется, не бесплатно. Эти затраты вполне оправданны, так как напрямую влияют на качество еды и в итоге выльются в удовлетворенное молчание посетителей и прибыль. Обучить же персонал не ронять подносы и прилично себя вести — в разы сложнее. Рычагов воздействия мало, а те, что есть, работают не очень хорошо. Скажем, официант Амори Дюпонт грубит посетителям. Что делать? Если урезать ему зарплату, радостнее он точно не станет — мораль опустится ниже плинтуса, и он станет хамить в два раза сильнее из-за плохого настроения. Поднять зарплату? Выглядит как поощрение дурного поведения и опять не помогает — клиенты все равно жалуются. Остается одно — уволить. В итоге через наше скромное заведение за месяц проходит достаточно персонала, чтобы обслуживать три-четыре таких ресторана. Может, и реалистично, но ничего веселого в этом нет. Остается развлекаться поварскими состязаниями — они тут реализованы в виде мини-игр (тоже, впрочем, не самых увлекательных).

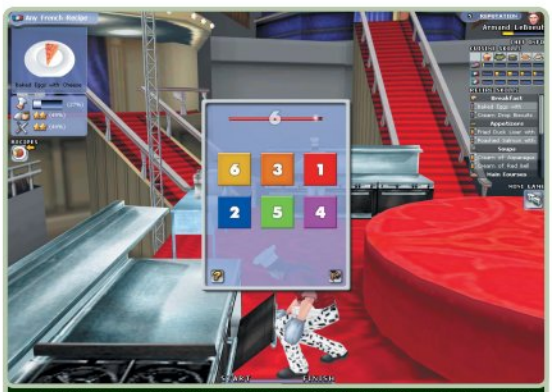
Другая проблема Restaurant Empire 2 — в балансе (тыльная сторона ладони, свинцовый шар, помните?). Нельзя решить одну проблему, не заработав другой. И самая большая неприятность здесь — скорость обслуживания. Расчистив все пути и наняв максимальное количество официантов, вы получаете нехватку мест и жалобы (снова!) на дерзких новичков. И сделать с этим уже ничего нельзя.

■■■

По-хорошему, Restaurant Empire 2 вообще не тянет на полноценный сиквел. Все новшества, которые в ней есть, принято выпускать в виде аддона: два новых вида ресторанов (кофейня и летнее кафе), несколько свежих (и не очень) дизайнерских решений, кучка предметов, а также возможность готовить блюда немецкой кухни. Даже графику толком не перерисовали.

Эта игра способна заинтересовать только тех, кто по каким-то причинам изголодался по тайкунам, — в конце концов, ни для кого не секрет, что играми этого жанра нас в последнее время не балуют. Зато все остальные увидят в Restaurant Empire 2 некрасивую, переусложненную и скучную стратегию про обустройство собственного ресторана. ■

Некоторые столики пустуют — мы пока только начинаем путь к успеху.



Мини-игра «Расставь числа в порядке возрастания», судя по всему, должна как-то относиться к кулинарному искусству.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шесть лет назад Restaurant Empire стала отличным тайкуном про повара-предпринимателя. Сегодня ее продолжение выглядит страшно, играть в него скучновато, но это, увы, единственная достойная игра в своем поджанре.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Александр Линтон

ЖАНР Платформер-головоломка

TRINE

- Издатель: Nobilis
- Разработчик: Frozenbyte
- Издатель в России/локализатор: GFI/Руссобит-М
- Похожесть: The Lost Vikings
- Мультиплеер: Hot-seat
- Сайт игры: www.trine-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,7 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Trine больше всего похожа на **The Lost Vikings** — вид сбоку, три героя, необходимость постоянно комбинировать их способности, — только в отличие от нее здесь гораздо больше свободы. Казалось бы, что может быть прямолинейнее платформера? Но ощущение, что игрока ведут за ручку, возникает разве что на живительно-оздоровительных чекпойнтах. Способности персонажей здесь — это инструменты, которые вы можете применять на свое усмотрение, исходя из конкретной ситуации и окружения. Картину дополняет физика, честная, как Авраам Линкольн.

Персонажи в Trine получились каноничные, но и не без изюминок. Воровка, например, видная модница. И капюшон у нее как у Альтаира из **Assassin's Creed**, и имечко звучное — Зоя. Она мастерски стреляет из лука и умеет раскачиваться на веревке с крюком. Маг по имени Амадей — дамский угодник преклонных лет. Файерболами швыряться не умеет, зато пользуется телекинезом. Ну а с воином Понтием все просто. Он мастер крошить скелетов и швырять здоровенные глыбы.

Так уж случилось, что оказались эти три героя во власти артефакта под названием Trine. Зою привела к нему алчность, Амадея — любопытство, а Понтия — глупость (какой идиот полезет к неведомой штуковине, если над ней уже пускает слюни пара естествоиспытателей?). Мощное заклятие связало и подвесило на клавиши 1-2-3 души героев, и теперь они дружной компанией спасают мир.

Одним словом — сказка. Милая, незамысловатая сказка, в которой нет места интригам и крутым поворотам сюжета. Зато тут есть рассказчик с глубоким голосом, остроконечная шляпа у волшебника и непременный хеппи-энд. Игра не пытается всеми правдами и неправдами удивлять нас. Все это — смена персонажей, физические головоломки — уже видено нами как минимум в десятке игр. Так чем же хороша Trine? Как ни странно, именно сменой персонажей и головоломками.

Через ловушку можно перелететь на веревке Зои, можно привлечь Амадея и построить мост из коробок, а можно пройти Понтием, выгадывая момент, когда убираются шипы. Но таких очевидных задачек в игре немного — куда чаще приходится изворачиваться, создавая условия для прохождения препятствия, будь то элементарная лестница или катапульта. Задачки в Trine не то чтобы очень сложные, решаются плавно, играючи — возникают здоровые ассоциации с **Prince of Persia 2008**. Вот Понтий изо всех сил швыряет вдаль ящик, на котором стоит Амадей. Тому удается запрыгнуть на особо высокий уступ. А вот уже Амадей, используя телекинез, поднимает оборванный веревочный мост, по которому пробегают другие герои. И помните — это же место можно было пройти как минимум еще двумя способами.

И когда проблема решается придуманным вами уникальным способом, появляется сладкое чувство победы. Можно уже в полете над пропастью заметить спрятавшуюся за краем экрана платформу и подумать: «Ха, а я ведь обошелся без нее».

■■■

Головоломки в играх обычно подразумевают один верный способ решения, но только не здесь. Физика, хоть и выкидывает иногда странные номера вроде взлетающих ввысь скелетов, позволяет воплощать любые идеи на месте.

Кроме того, в Trine по-настоящему уютно: управление элементарное, прокачка каждого персонажа ограничена тремя полезными способностями, а повествование идет в приятной сказочной манере (рассказчик, остроконечная шляпа, пастельные тона — помните?). Рекомендуется всем, кто устал от бесконечной стрельбы, в качестве успокоительного. ■

Дробить черепа молотом, протыкать стрелами или обрушивать на них доски — решать вам. Но молотом как-то надежнее.

Впереди — гигантский моргенштерн. Раскачаться в такт и пролететь под ним намного веселее, чем выстраивать мост из тех кубов, что подстраховывают Зою на шипах.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Trine очень похожа на The Lost Vikings, но тут гораздо больше свободы, плюс — любопытные физические головоломки и ненапрягающая сказочная атмосфера.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

RISE OF THE ARGONAUTS: В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО РУНА (RISE OF THE ARGONAUTS)

Жанр: экшен/ролевая игра **Издатель/разработчик:** Codemasters
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №2/2009

Грустная история о том, как потенциально хороший симбиоз слэшера, ролевой игры и древнегреческих легенд превратился в унылый коридорный экшен, прерываемый получасовыми диалогами на философские темы.

ПЕРЕВОД: Локализация от «**Нового диска**» получилась функциональной, но не более того. Она ничем не отличается от десятков других. Соответственно, претензия к ней все та же самая — шаблонность. Перевод хорошо передает информацию, но когда разговор заходит об эмоциях — тут все очень слабо. Несчастных актеров, которые озвучивают игры уже, наверное, лет десять, невозможно пронять даже древними мифами. Герои **Rise of the Argonauts** вроде бы говорят правильные слова, но такими голосами, что многокилометровые диалоги кажутся еще длиннее, чем в оригинальной версии. Не говоря уже о том, что фирменный пафос, присущий всем фильмам и играм о Древнем мире, в локализации магическим образом пропадает. Хоть как-то старается изображать из себя героя только Ясон (основной персонаж как-никак), но уже Геракл, ближайший его соратник, вместо рычащего баса грозится отрывать головы врагам тем же голосом, которым вечером на кухне рассказывают о прошедшем дне. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 2: PURITAS CORDIS (SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS)

Жанр: квест **Издатель/разработчик:** Deep Silver/Fusionsphere Systems
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №11/2008

В первой части немецкого квеста **Secret Files** мы исследовали интригующие тайны Тунгусской катастрофы. В сиквеле авторы не нашли ничего лучше, как сочинить очередную выдержку из произведений Дэна Брауна — с участием мертвых священников, древних пергаментов, тайных сект и отряхивающегося у вас на пороге апокалипсиса. В итоге получилось все-таки неплохо, но куда менее интересно и оригинально.

ПЕРЕВОД: В русской версии особенно удалась озвучка: каждому из действующих лиц подобран свой голос, а актеры именно играют, ориентируясь не только на бумажку перед собой, но и на то, что происходит на экране. Если персонаж боится, грустит или страдает, то этот страх, грусть и страдание мы слышим и в его голосе. Удался и сам перевод, сделанный адекватно и без явных ошибок. Зато в избранных местах переводчики зачем-то ударяются в самодеятельность. «На снимках — так называемые знаменитости, путешествовавшие этим лайнером. Список открывает вице-мэр Крыжополя!» — комментирует наша героиня одно из фото. В такие моменты тщательно выстроенная атмосфера приближающегося апокалипсиса звонко разбивается о поэтическую образность великого и могучего. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Call of Juarez: Bound in Blood
- Neopets: Puzzle Adventure
- Street Fighter 4
- Антитеррор: Операция «Гамма»
- Возвращение на Таинственный остров 2
- Ледниковый период 3: Эра динозавров
- Ост-Индская компания
- Рианнон: Проклятие четырех ветвей
- Трансформеры: Месть падших

Акелла

- ArmA 2
- Commander: План Наполеона
- Полководцы: Мастерство войны
- Ресторанная империя 2

Бука

- Hell's Kitchen

Новый диск

- Anno 1404
- Dwice Алексея Пажитнова
- Overlord 2
- Samurai Warriors 2
- Женский клуб по расследованию убийств: Смерть в алом
- Нэнси Дрю: Клад семи кораблей
- Плавучее казино Royale
- Покер: Последняя ставка
- Профессор Вольф: Ловушки гравитации
- Секретные материалы 2. Puritas Cordis
- Смерть как искусство 2: Охота на кукловода
- Тюряга: 3-5 лет строгого режима
- Экстремальный уличный гонщик

НОВЫЕ АНОНСЫ

EA Russia

- All Points Bulletin (начало 2010)
- Crysis 2 (—)
- Left 4 Dead 2 (осень)

Новый диск

- Ninja Blade (октябрь)

Руссобит-М

- Тропико 3 (осень)

Tropico 3

Ninja Blade

STRATEGY

РЕКЛАМА

www.snowball.ru/india

Ост-Индская Компания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

1С ФИРМА «1С»
snowball.ru искусство побеждать
paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com
nitro GAMES

© 2009 Paradox Interactive. All rights reserved. East India Company is a trademark of Nitro Games.
«Ост-Индская Компания» © 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ИЮЛЯ 2008* по *ИЮЛЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **4 ИЮНЯ** по **2 ИЮЛЯ 2009 г.***

A	B	C	D
1		Grand Theft Auto 4	11,6 %
2	NEW	Prototype	10,5 %
3	▼1	Fallout 3	8,3 %
4	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	6,8 %
5	▼1	Devil May Cry 4	5,1 %
6	▼1	Left 4 Dead	3,6 %
7	NEW	Overlord 2	3,4 %
8	▲21	Zeno Clash	3,1 %
9	▼2	Pro Evolution Soccer 2009	3 %
10	▼4	King's Bounty: Принцесса в доспехах	2,2 %
11	▼1	Mirror's Edge	2,2 %
12	NEW	The Sims 3	2,1 %
13	▼1	The Witcher: Enhanced Edition	2 %
14	▼6	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1,9 %
15	▲2	Empire: Total War	1,8 %
16	▼7	F.E.A.R. 2: Project Origin	1,8 %
17	NEW	ArmA 2	1,7 %
18	▼7	Call of Duty: World at War	1,6 %
19	▼3	Burnout Paradise: The Ultimate Box	1,6 %
20	▼2	Braid	1,5 %
21	▼8	Dead Space	1,4 %
22	▼2	Crysis Warhead	1,2 %
23	▲3	Resident Evil 5	1,2 %
24	▼9	X-Men Origins: Wolverine	1,2 %
25	▲3	Plants vs. Zombies	1,2 %
26	▼5	FIFA 09	1,1 %
27	▼7	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1,1 %
28	▲3	Bully: Scholarship Edition	1 %
29	▼7	Command & Conquer: Red Alert 3	0,9 %
30	▼6	Far Cry 2	0,7 %

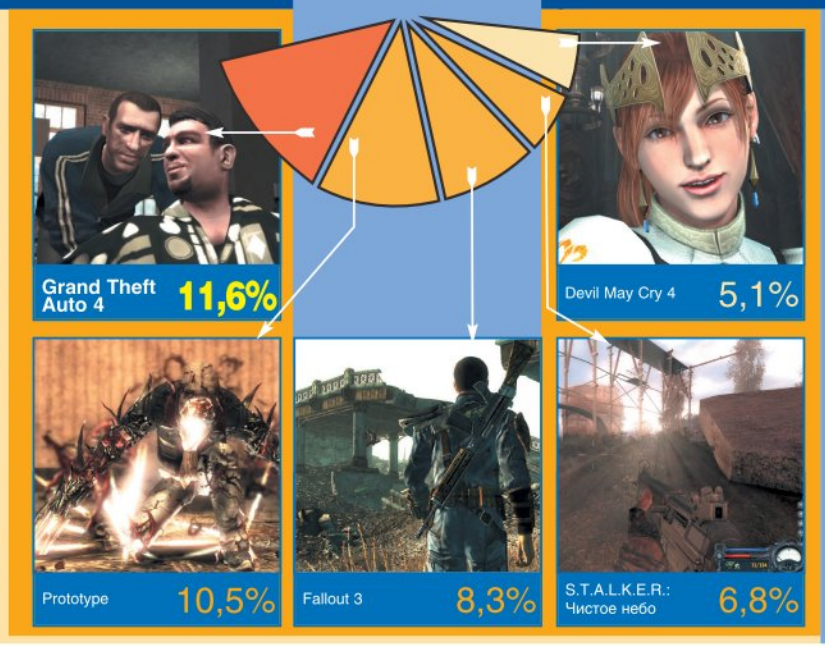
*По состоянию на **2 июля** в голосовании приняло участие **21961** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Такой встряски со стороны дебютантов наш хит-парад не знал уже давно. Только подумайте — в одном и том же месяце в его таблицу вторглись **The Sims 3**, **ArmA 2**, **Overlord 2** и **Prototype**. Несмотря на то, что три из четырех игр — продолжения, это именно те самые продолжения, которые могут переплюнуть успех своих предшественников. Про The Sims 3 говорить просто нечего — она уже стала самой продаваемой PC-игрой этого месяца, военные симуляторы **Bohemia Interactive** (ArmA 2) всегда были особенно популярны в России, а Overlord 2... это все тот же самый Overlord про ушастых гоблинов и их злобного повелителя. Но главный прорыв — **Prototype**, который скакнул сразу на второе место. Не секрет, что многие играют в **GTA 4** не ради того, чтобы узнать подробности биографии Нико Белича, а чтобы разнести полрайона, разбить десяток машин и кончить жизнь под колесами военных броневиков. В Prototype же это — цель и смысл всей игры, так что и успех ее далеко не случаен.



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

The Sims 3

Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шоу Трумэна * The Sims Studio * Electronic Arts

Prototype

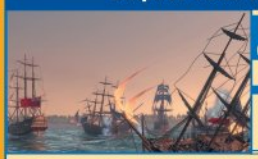
Рейтинг «Манц»: 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Лучший супергеройский экшен в отдельно взятом городе, которому за возможность взбираться на небоскреб одним прыжком можно простить даже слабую графику.

Экшен * Radical Entertainment * Activision * Сафт Клаб

Empire: Total War



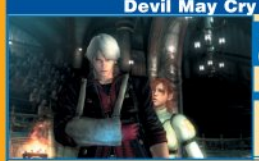
Рейтинг «Манц»: 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * Sega

Devil May Cry 4



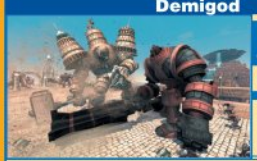
Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom

Demigod



Рейтинг «Манц»: 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Красивейшая стратегия про битвы гигантских титанов-полубогов, которую слегка портит лишь отсутствие нормального одиночного режима.

Стратегия * Gas Powered Games * Stardock Entertainment * Snowball Studios

Left 4 Dead

Рейтинг «Манц»: 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Overlord 2

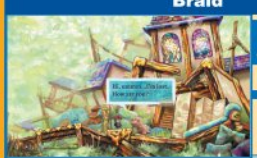
Рейтинг «Манц»: 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Если ваши душевные потребности — командовать, раздавать подзатыльники и посылать на смерть не находят должного выхода, присмотритесь к этой игре. Ушастые гоблины все стерпят.

Экшен * Codemasters * Triumph Studios

Braid



Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Самый важный платформер со времен Super Mario Bros. Braid гораздо умнее, взрослее и красивее большинства игр куда более «серьезных» жанров.

Платформер * Number None

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц»: 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Манц»: 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

Рейтинг «Манц»: 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1C

Plants vs. Zombies

Рейтинг «Манц»: 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Казуальная игра, которой по силам поработить мозг человека, даже близко не интересующегося этим жанром. А все потому, что про зомби, с идеально отлаженной механикой и бесконечным числом игровых комбинаций.

Казуальная игра * PopCap Games

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Смерть Майкла Джексона заставила вспомнить замечательную аркаду Moonwalker на Sega Mega Drive... Оставил ли Джексон еще какие-то следы в игровой индустрии?

В начале года ходили слухи о создании новой ритм-игры по мотивам творчества Джексона для Wii и PS3... Скорее всего, теперь объявления чего-то подобного стоит ждать с минуты на минуту.

Джексон поддерживал хорошие отношения с компанией **Sega**. Помимо двух версий **Moonwalker** (для Mega Drive и изометрической для игровых автоматов), он озвучивал Космического Майкла в танцевальных ритм-играх **Space Channel 5** и в **Space Channel 5: Part 2** — причем во второй серии цитированию клипов и песен Джексона посвящен целый уровень. Также, по некоторым сведениям, покойный музыкант участвовал в создании саундтрека для **Sonic the Hedgehog 3**, хотя создатель и продюсер Соника Юдзи Нака слухи о джексоновском соавторстве никак не комментирует. Еще Майкл заодно с Шакилом О'Нилом и Хиллари Клинтон боксирует в **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**.

В жизни Джексон был заядлым игроком: в 34 года за один заход сумел потратить полмиллиона долларов на видеоигры в лондонском магазине, а дома у него была огромная коллекция пинболов и игровых автоматов (в том числе **Mortal Kombat**, **Tekken 2**, **Guitar Freaks**, **Street Fighter 2** и две версии **Crazy Taxi**). Ну а самым ярким примером использования музыки Джексона в видеоиграх (помимо **Rock Band** и **Guitar Hero**) лично я считаю песню Billie Jean на радиостанции Flash FM в **Grand Theft Auto: Vice City**.

Почему «Игромания» воздает такие почести откровенно детским играм (Braid, LocoRoco, LittleBigPlanet)?

Если игра ВЫГЛЯДИТ детской и несерьезной — это еще не значит, что она таковой и является. Марк Хили и Дэйв Смит

Источниками вдохновения у разработчиков LittleBigPlanet и Braid выступали такие разные вещи, как «Ходячий замок» Хаяо Миядзаки и «Малхолланд-драйв» Дэвида Линча.

(**LittleBigPlanet**), Джонатан Блоу (**Braid**) и Цутому Коуно (**LocoRoco**) старались как можно проще и нагляднее довести до пользователя правила взаимодействия со сложными и необычными игровыми мирами и поэтому избрали детскую, самую доступную стилистику. Но на самом деле к таким играм тянутся как раз взрослые, эмоционально зрелые люди. И наоборот, откровенные экшены, герои которых отрывают друг другу головы и выпускают кишки, рассчитаны в первую очередь на подростковую аудиторию. Еще со времен **Mortal Kombat** сверхжестокие игры сопровождались соответствующей музыкой, телевизионными роликами, огромными надписями «IT RULES!» и «AWESOME!» на плакатах — в рекламных акциях и общем настрое **Manhunt**, **Gears of War** или **MadWorld** до сих пор звучат отголоски той первой кампании 1993 года.

Откуда взялся жанр казуальных игр tower defense (ну, про защиту базы и строительство башенок)? Почему он настолько популярен на мобильных платформах? И мне почему-то все время кажется, что я уже во что-то такое играл лет пятнадцать-двадцать назад...

Хотя самой знаменитой игрой в этом стиле является **Desktop Tower Defense** британского разработчика Пола Приса, выпущенная им в марте 2007 года, на самом деле начало жанру в его нынешнем виде положила более

Непосредственный источник вдохновения Flash Element Tower Defense — карта Element TD для Warcraft 3: The Frozen Throne

простая **Flash Element Tower Defense** Дэвида Скотта (тоже британца и хорошего знакомого Приса). Скотт, в свою очередь, вдохновлялся отдельными картами к **StarCraft**, **Age of Empires 2** и **Warcraft 3**, где происходила оборона контрольной точки от ритмично нахлестывающих сил противника.

Расцвет жанра на портативных платформах начался с очень популярного порта Desktop Tower Defense на мобильные телефоны: теперь для iPhone, Nintendo DS, всевозможных плееров и смартфонов сделано больше игр про защиту порта/замка/базы от пиратов/рыцарей/космических пришельцев, чем игр всех остальных жанров, вместе взятых. Такого рода игры просты в производстве (Пол Прис не имел вообще никакого программистского опыта, а поле боя недолго думая срисовал с собственного рабочего стола) и безразличны к средствам управления (поскольку периоды нападения и защиты, как правило, чередуются и апгрейдить башни можно в спокойной обстановке или даже в режиме паузы). Ну и последняя причина популярности — как и все игры с простой, но действенной механикой, представители жанра Tower Defense аддиктивны даже в самых бездарных и наспех сделанных вариациях.

Популярность своего варианта Tower Defense Пол Прис объясняет тем, что башни у него не только средство обороны, но и собственно составляющие лабиринта.

Официально родословную Tower Defense прослеживают до **Rampart** 1990 года выпуска — игра была разработана внутренним подразделением **Atari** для игровых автоматов, рассчитана на двух игроков и посвящена ремонту замков и расстрелу из пушек подступающих вражеских армий. Впоследствии Rampart портировали на все существующие игровые консоли и домашние компьютеры, а оригинальную аркадную версию можно купить в онлайновом магазине PlayStation Store. В качестве альтернативных версий происхождения жанра можем указать игру **The Horde** 1994 года выпуска (PC, 3DO, Sega Saturn), где между защитных сооружений носился герой с огромным мечом, и **Battle City** 1985 года (Namco,

NES), где главными инструментами защиты штаба от вражеских танков являлись лабиринт и своевременные апгрейды.

На E3 2009 рассказывали, что в Mass Effect 2 будет возможность прерывать диалоги действием. И показали, как это будет выглядеть: на середине разговора Шепард внезапно столкнул с платформы спорящего с ним охранника. А почему в играх раньше такого не делали? Или все-таки делали?

Ролики во всех видах считались кинематографичной частью игр — и все глубже интегрировались в игровую механику по мере того, как игры становились все более кинематографичными. Диалоги (пусть даже разветвленные) считались частью литературной, а от интерактивных книг игры уходили все дальше..

Попытки сделать разговоры с NPC более интерактивными предпринимались в квестах **LucasArts**. В **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** большую часть игры можно было пройти при помощи кулаков, в интерфейсе **Full Throttle** с равным успехом использовались опции «поговорить» и «бить сапогом». В остальных играх во время диалогов мы всегда попадаем в изолированный виртуальный мирок, где можно сколько угодно читать инструкции к квестам, заниматься торговлей и по сто раз прокручивать одни и те же реплики. Стрельба или рукопашная начинаются после неторопливого и явного завершения общения, после извечного прощального «От свиньи слышу!».

Все дело в том, что до середины девяностых и распространения компакт-дисков диалоги в играх не озвучивались, места не занимали, ничего не стоили и сочинялись сценаристами на свое усмотрение, в отрыве от основной команды. Да и с появлением игр на CD озвучивалась лишь ключевая часть диалогов, а остальной текст представлял собой необязательный смысловой массив, развлечение для заядлых читателей.

В то время, как кат-сцены в играх развивались и превращались из неинтерактивных кинофрагментов в скриптовые ролики на движке и так называемые quick-time events (ролики, где от игрока требовалось реагировать на изменения окружающей обстановки и своевременно жать клавиши или кнопки геймпада), эволюции диалога не происходило. В первом **Mass Effect** или **Fallout 3** диалоги нелинейны, вызывают разную эмоциональную реакцию у NPC и ведут к разным сюжетным линиям игры... но это было и в самых ранних текстовых квестах! И только в Mass Effect 2 диалоги наконец-то решились подключить напрямую к игровой механике — выбор диалоговой ветки и своевременное нажатие кнопки ведут не к литературным, а к самым что ни на есть наглядным последствиям.

В скором времени должны выйти официальный ремейк The Secret of Monkey Island и серия эпизодических квестов по мотивам франчайза (*она уже стартовала, см. раздел рецензий.* — Прим. «Игромании»). Интересно, что думает по этому поводу создатель серии Рон Гилберт? И какие еще адвенчуры LucasArts могут воскреснуть вслед за Sam & Max и Monkey Island?

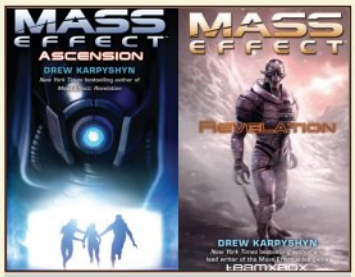
По словам Дэйва Гроссмана, привлечение Гилберта в качестве консультанта вызвало ряд неприятных вопросов у юридического отдела компании (все-таки сотрудник конкурирующей фирмы!). По этой же причине в разработке Tales of Monkey Island не смог принять участие последний из создателей оригинальной игры — Тим Шейфер.

О новой версии **The Secret of Monkey Island** Гилберт узнал еще полгода назад, когда его пригласили в **LucasArts** и показали демоверсию (подробности можно прочитать на гилбертовском сайте ***grumpygamer.com***), но хранил героическое молчание. К выходящей на PC и в Xbox Live Arcade игре Гилберт относится положительно: «Надеюсь, что ремейк поможет познать все прелести Monkey Island новому поколению игроков, которые в качестве органа управления признают только приставочный контроллер».

Разработкой серии Tales of Monkey Island занимается Telltale Games, укомплектованная отставными сотрудниками LucasArts. Несмотря на занятость на собственном проекте (**DeathSpank**, гибрид квеста и ролевой игры) в другой конторе, Гилберт поддерживал контакт с бывшими коллегами, приезжал к ним в офис и помогал советами. Вообще же разработку эпизодической серии возглавляет Дэйв Гроссман, который вместе с Гилбертом и Тимом Шейфером придумал оригинальный Monkey Island. «И у Гилберта, и у Гроссмана, и у Шейфера выходят новые игры! — пишет Рон Гилберт в своем блоге. — Явный признак надвигающегося апокалипсиса...» (Игра Шейфера — это, конечно, Brutal Legend.)

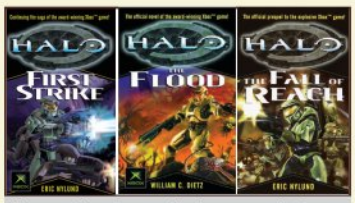
Что же касается других квестов LucasArts... Перед началом E3 ходили слухи не только о трехмерной эпизодической версии Monkey Island, но и о скором анонсе новой серии Grim Fandango (!!!).

Как пишутся книжные адаптации (новеллизации) компьютерных игр? Разработчики предоставляют писателям сценарии или авторы сами придумывают сюжет для книги?



Творчество постоянного сценариста BioWare Карпишина относится к лучшим образчикам жанра. Правда, жанр этот, увы, боевая фантастика.

Прямые новеллизации игр (например, **Halo: The Flood** Уильяма Дитца), в отличие от новеллизаций фильмов, встречаются сравнительно редко и пишутся по мотивам сценария игры (хотя автор имеет право добавить от себя пару сюжетных линий). Гораздо более распространены приквелы и сиквелы (**Halo: The Fall of Reach**, **Halo: First Strike** и **Halo: Ghosts of Onyx** Эрика Нюланда, **Mass Effect: Revelation** и **Mass Effect: Ascension** Дрю Карпишина), действие которых происходит до, после или между событиями игровых серий. Подобного рода творчество поручается штатным сценаристам компании в свободное от сочинения диалогов, описаний вселенных и художественной части игровых мануалов время.



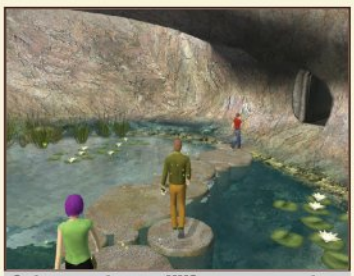
Нюланд, Дитц, Зорич... Профессионалу (и Зоричам) все равно, с какой вселенной работать: путем нехитрых операций в текстовом редакторе действие всех этих захватывающих книг можно перенести во вселенную Warhammer 40 000.

Если франчайз известный, серьезный и устоявшийся (или мультимедийный, как «**Чужие**», «**Звездный путь**» или «**Звездные войны**»), то штатными сценаристами составляется только общая «библия», а книги в невероятном количестве плодят приходящие авторы вроде Алана Дина Фостера. Контракты заключаются на одну книгу под придуманное автором краткое описание сюжета, творческая деятельность координируется с маркетинговым и юридическим отделами компании, в среднем на написание шедевра дается от семи недель до четырех месяцев. Гонорар фиксированный, никаких отчислений с продаж (а продаются такие книжки, кстати, неплохо) авторам не выплачивается.

По сходным принципам функционирует отечественный литературный проект **S.T.A.L.K.E.R.**, созданный издательством «Эксмо» в силу отсутствия серьезных устоявшихся русскоязычных франчайзов.

Существует ли хотя бы один квест с многопользовательским режимом? — *+7 (908) 993 29 16*

Единственная известная нам попытка многопользовательского квеста — проект **Myst Online**, который компания **Cyan Worlds** пыталась запустить в обращение в 2007 году. Точнее, даже в 2004-м: квест **Uru: Ages Beyond Myst** изначально планировался полностью онлайновым, но издатель **Ubisoft** потребовал сделать в игре однопользовательский режим — в результате Uru вышел вообще без мультиплеера. Потом многопользовательский компонент собирались выпускать отдельным приложением; потом отложили на неопределенный срок; летом 2006 года совместными усилиями Cyan Worlds и **GameTap** началось закрытое бета-тестирование Myst Online: Uru Live. Официальный релиз состоялся в мае 2007-го, а в феврале 2008-го игру отменили «по коммерческим соображениям».



От безделья обитатели MMO-квеста сами изобретают себе развлечения (например, пляшут в фонтане). Даже специализированные социальные сервисы вроде Second Life редко бывают настолько унылыми!

Основу Myst Online составляла оригинальная версия Uru: Ages Beyond Myst (теперь — со множеством игроков!), новые Эпохи, пазлы и порции сюжета добавляли эпизодически. Заниматься в игре было нечем: общайся с другими игроками, кастомизируй личную Эпоху, решай пазлы из Uru трехгодичной давности и жди очередного эпизода, где за тебя все немедленно порешают изголодавшиеся по новым пазлам игроки. Очков опыта нет, монстров нет, квестов и инвентаря (в традиционном представлении) — тоже нет... Все-таки адвенчура — это всегда одиночное и глубоко личное переживание, и когда кругом люди, всегда готовые что-то подсказать или решать наперегонки, то это глупо и скучно.

В настоящий момент Cyan борется с финансовыми трудностями и предлагает поклонникам самим разрабатывать новые пазлы и Эпохи для Myst Online. Исходные коды и редакторы собираются выложить в открытый доступ.

Почему названия зарубежных фильмов в России всегда пишутся на русском, а зарубежных игр — только на английском? — *+ 7 (913) 544 48 52*

А вы хотели бы, чтобы ваши любимые консольные игры назывались ВОТ ТАК? (Нет, книги не настоящие.)

Компьютерные игры — сравнительно молодая индустрия, на нее не давит груз десятилетий советского кинопроката, приучившего русского человека к переведенным названиям фильмов. Кроме того, названия видеоигр, в отличие от названий книг и кинофильмов, почти никогда не несут смысловой нагрузки. Они либо служат для условного обозначения проекта (**Doom**), либо являются непереводимыми каламбурами (**Dragon's Lair**, **Resident Evil**, **Max Payne**). Ситуация такая же, как и в музыкальной индустрии с названиями групп, альбомов и отдельных композиций: с одной стороны, часть наименований худо-бедно переводится, с другой — о содержании песни и характере мелодии переведенное название вряд ли что-то скажет. Да и что делать с основной массой принципиально непереводимых названий — особенно тех, что были составлены слабо владеющими английским языком японскими разработчиками? Для того чтобы понять, к какому хаосу приводят попытки переводов названий типа **Killer7** или **Metal Gear Solid**, достаточно взглянуть на русский лицензионный рынок аниме.

Интересная ситуация сложилась с фильмами, снятыми по играм, и играми, сделанными по фильмам. В первом случае русский зритель в состоянии переврать даже такие простенькие названия, как **Mortal Kombat** или **Street Fighter** (а если экранизируют **Deus Ex**?), и прокатчикам приходится выдумывать что-то вроде «**Смертельная битва**» или «**Стритфайтер**». Во втором игровые издания церемонно пишут про игры **Spider-Man 2: The Game** или **X-Men Origins: Wolverine**, сделанные по мотивам фильмов «**Человек-паук 2**» и «**Люди Икс. Росомаха**».

Сколько сделано игр про «Титаник»? — *+7 (960) 059 80 86*

Вообще — одна, **Titanic: Adventure Out of Time**, квест **Cyberflix Incorporated**, вышедший в 1998 году на PC и Macintosh. Заранее обсчитанные декорации, живые актеры, детально воссозданные интерьеры и экстерьеры корабля, элементы научной фантастики, опция виртуального тура по «Титанику» с комментариями пассажиров... **Titanic: The Lost Mission** — урезанная версия этой же самой игры, в квесте **Titanic: A Mysterious Undersea Adventure** «Титаник» вообще не появляется (все действие происходит в развалинах подводного города неподалеку от места гибели корабля), **R.M.S. Titanic** и **Search for the Titanic** вышли на Commodore 64 и играми могут быть названы лишь с некоторой натяжкой, **Hidden Expedition: Titanic** — безобидная флэш-аркада, а в **Starship Titanic** действие происходит на в чем-то похожем, но все-таки космическом корабле, придуманном британским фантастом Дугласом Адамсом.

Детали парохода в Titanic: Adventure Out of Time воссозданы настолько подробно, что графика из игры использовалась в нескольких документальных фильмах про катастрофу.

Почему нет кино по вселенной Warhammer 40 000? А то игр, книг и комиксов масса, а ни одного фильма не сняли, хотя бы даже мультипликационного...

Ролик фильма Blood for the Blood God настолько выше всего остального вархаммеровского кинотворчества! Все настоящее — кастрюля в качестве шлема космического морпеха, резиновый орк... Какие уж тут CGI-мультики.

В 1997 году **Game Workshop** выпустила на видеокассетах короткометражку **Inquisitor**, нарезанную из собственного деморолика (которым создателей вселенной Warhammer пытались раскрутить на полнометражное кино) компанией **Bright Light Studios**. Материала хватило не только на 20 минут фильма, но и на трейлеры к «скоро выходящим на экраны» вархаммеровским фильмам **Hive Infestation** (тираниды против космических морпехов) и **Blood for the Blood God** (космические морпехи против орков) — все целиком можно посмотреть на YouTube по ключевым словам «Warhammer Inquisitor».

В 2004 году Games Workshop, кинокомпания **DreamWorks** и студия цифровой анимации **Exile Films** собирались делать трехмерный компьютерный мультфильм **Bloodquest**, но Games Workshop очень некстати

кинула все ресурсы на производство настольных тактических игр по лицензии «Властелина Колец», и от Bloodquest остался только полутораминутный трейлер, который можно посмотреть на YouTube по ключу Bloodquest.

Наконец, в 2007 году Games Workshop запретила выход на экраны (и на DVD) фильма **Damnatus**, за несколько месяцев снятого немецкими поклонниками игры за €10 000 (11 действующих лиц, статисты, современные спецэффекты, 110 минут чистого времени). В центре конфликта — не орки и не морпехи, а немецкий закон об авторском праве, согласно которому, разрешив выпуск фильма, Games Workshop отказалась бы вообще ото всех прав на Warhammer 40 000 в Германии. Трехминутный ролик фильма в лучших традициях немецкого импрессионизма можно посмотреть на YouTube по ключу Damnatus.

В какой игре был самый трудный босс? — *+7 (905) 551 39 87*

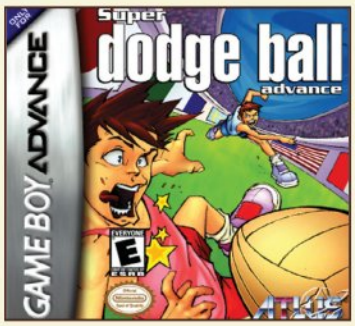
Самый трудный босс — понятие очень субъективное. У разных поколений игроков разные представления о сложности игр в целом и боссов в частности; различные боссы по-разному ведут себя на разных уровнях сложности (так, Dark Samus из **Metroid Prime 3** проявляет себя только на секретном уровне сложности Hyper Mode); в ролевых играх сложность боя с боссом зависит от множества посторонних факторов, от уровня персонажа до количества человек в рейде. Но вот три самые легендарные сверхсложные мегаличности, постоянно попадающие в интернет-топы и YouTube-видео «самых крутых боссов», непобедимость которых готов подтвердить автор этих строк: гигантский меха-робот с уровня Death Egg в **Sonic the Hedgehog 2** (на уровне нет колец, победить невозможно), The Yellow Devil из оригинального **Mega Man** (нечеловечески сложно уклониться от летающих фрагментов) и Майк Тайсон из **Mike Tyson's Punch-Out!** (непредсказуем и жутко трудно нокаутировать).

Гигантский мехос, желтый голем (на самом деле — совокупность нанороботов) и Майк Тайсон — величины незыблемые. От этих трех боссов можно вывести родословную всех значительных негодяев в платформерах, шутерах и файтингах.

Была такая компания Technos, выпускавшая замечательные игры на NES и Super Nintendo... я слышал, она закрылась? Где сейчас работают сотрудники этой компании? — *+7 (920) 405 28 76*

Компания **Technos Japan** разорилась в 1996 году, американское отделение просуществовало до конца девяностых, выпуская скринсейверы и неигровые программы. Генеральный директор Кунио Таки (в честь которого назвали главного героя хулиганских игр серии **Kunio-kun**) и продюсер Мицухиро Йосида основали компанию **Million Corporation**, в начале двухтысячных приобрели права на интеллектуальную собственность Technos и занялись выпуском ремейков игр **Super Dodge Ball** (2001), **Double Dragon** (2003) и **River City Ransom** для Game Boy Advance и мобильных телефонов (2004).

В настоящий момент компания Million является подразделением японского издателя **Atlus**, который специализируется на качественных jRPG и, в свою очередь, принадлежит компании **Index Holdings** (среди прочих — игровые, мультипликационные и киностудии). С 2004 года ни одной игры за подписью фирмы Кунио Таки не выходило... После кризиса дела у издателя идут совсем неважно — за последний квартал компания понесла убытки в $24 млн, акции Atlus падают, фирма все меньше внимания уделяет изданию англоязычных версий японских игр на портативных платформах, и все больше — мобильным телефонам и японским национальным пинболам с жидкокристаллическими экранами.



Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик *games@igromania.ru*.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

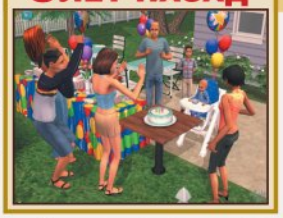
Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

The Sims 2

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Симулятор тебя
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Maxis



Понятие «мотивация» тесно связано с **The Sims 2** по двум причинам. Во-первых, абсолютно понятно, что мотивация к разработке сиквела самой продаваемой игры в истории, коей стали первые **The Sims**, была заоблачная. Во-вторых, именно мотивация стала одной из новинок в жизни виртуальных человечков. По сравнению с первой частью поведенческая модель в игре фактически преодолела путь от обезьяны до человека. Наученный удачным опытом дополнений к первой части, Уилл Райт (придумавший, как вы знаете, все игры с префиксом «Sim») щедрой рукой наполнил рутинное существование симов колоссальным количеством новых занятий. Первые слова, первый сексуальный опыт, вечеринки с выпивкой и джакузи во дворе, жена, дети, карьерный рост, любовная интрижка с горничной, разлад в семье, встреча с пришельцами, счастливая старость, спокойная смерть — даже если Лев Толстой и сравнивал жизнь с большой железной дорогой, не исключал же он множества остановок и пересадок? По этой теории 25 игровых дней The Sims 2, выделенные на существование нашего персонажа, выглядели как карта московского метро.

Реализм по Райту — это не мозги, вылетающие наружу при выстреле дробовика, это совсем другое: когда человек, играющий в The Sims, может с восторгом сказать: «Ой, ну прямо как я!»

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Tony Hawk's Pro Skater

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Моя доска мне так близка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Neversoft/Activision

Для одной из главных легенд скейтбординга Тони Хоука 1999 год был особенным: 28 апреля он после 10 неудачных попыток пошел наперекор ровному счету и сделал еще одну, которая и стала первым в истории удачным прыжком на 900 градусов. Отметить мировой рекорд, судя по всему, решено было именной видеоигрой, в которой творить подобное безумие могли уже все желающие.

Концепция игры была похожа на вышедший годом ранее **Street Sk8r**, однако тандем Тони Хоука и **Neversoft** обошел предшественника по всем статьям. Это был один из редких случаев, когда участие спортсмена принесло пользу не только в количестве проданных коробок, но и в плане качества игры. Единственным минусом THPS была разве что простоватая графика, однако компенсировалось это гораздо более важными вещами. Анимация, физическая модель, большие и интересные площадки для катания и, наконец, максимально удобное управление, позволяющее выполнять неприличное количество трюков буквально на двух кнопках. Любой скейтер, не понаслышке знающий, что такое падать головой об асфальт, едва ли мог сказать о THPS недоброе слово. Там было все для того, чтобы отставить в угол потертую доску с расшатанными колесами и надолго залипнуть в компании с куда более безопасным геймпадом PlayStation (а начиная со второй части — и компьютерной клавиатурой).

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Beneath a Steel Sky

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Нуар-квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Virgin/Revolution

В 1985 году режиссер Терри Гиллиам снял «Бразилию» — удивительно романтичную, но вполне по-монтипайтоновски едкую и абсурдную антиутопию, а спустя почти десять лет англичане из **Revolution Software** сделали игру, максимально близкую ей по духу. Ощущения от **Beneath a Steel Sky** были похожи на то, как если бы Тим Шейфер взялся делать **Blade Runner**.

Мрачные футуристические антуражи заметно отличали игру от популярных тогда жизнерадостных приключений Гайбраша Трипвуда и Ларри Лаффера. Мало в какой игре так ощущалось давление стен футуристического мегаполиса, в котором можно было погибнуть в любую минуту (что вообще нехарактерно для размеренного жанра квестов). Но одновременно с этим перед нами была игра, полная остроумных отсылок и юмора (через пару лет ее авторы сделают **Broken Sword**), положить который на атмосферу антиутопии в играх удалось лишь в **Fallout**. Не без шуток прошла и локализация игры. Дело в том, что главный герой носил фамилию Фостерс — в честь одноименной марки пива, с банкой которого его еще младенцем нашли отшельники. Прав на ее использование у разработчиков, естественно, не было, и потому, готовя американскую версию, находчивые англичане заменили надпись на «SS IPM (RAW)», что в обратном прочтении означало «Warm piss».

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

DJ Boy

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Beat'em up про рэперов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Kaneko

Хип-хоп-музыка в лучших ее проявлениях, брейк-данс на улицах, граффити на каждой второй стене, огромные кассетные стереомагнитофоны (их полагалось носить непременно на плече) и первые диджейские вертушки, убиваемые модным приемом скрэтч, — все это захлестнуло американскую молодежь в конце 1980-х. В это же время японская контора **Kaneko** переживала далеко не лучшие времена — только что приказал долго жить их проект **Jackie Chan: Fists of Fire**, посвященный приключениям понятно какого персонажа. Тогда-то японцы и решили впервые обратиться к далекой от них культуре заокеанских варваров, надеясь на успех среди молодежи лос-анджелесских гетто. Звучит занятно, но получившаяся в результате игра с названием **DJ Boy** стала отнюдь не симулятором диджея. Как и многие другие игры Kaneko, это был обычный beat'em up, в котором двум парням в бейсболках предстояло найти потерянный, простите, бумбокс. Зачем же мы тогда вспоминаем об этой более чем ординарной поделке сейчас? Возможно, потому, что это была одна из первых игр, сделанных японскими разработчиками специально для западного игрока. Сейчас мы видим подобные примеры на каждом шагу (особенно этим увлекаются **Capcom** и **Konami** со своими сериалами **Resident Evil** и **Silent Hill**), но в конце 80-х японцам предстояло еще учиться и учиться.

Wolfenstein™

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ ВСЕХ ШУТЕРОВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

14 АВГУСТА 2009

РЕКЛАМА

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ | 1С ФИРМА «1С» | id | RAVEN | ACTIVISION.

activision.com

© 2009 Id Software, Inc. Все права сохранены. Публикуется и распространяется по лицензии компанией Activision Publishing, Inc. Wolfenstein™ является товарным знаком и ID® является зарегистрированным товарным знаком Id Software, Inc. на территории Соединенных Штатов и ряда других стран. Activision является зарегистрированным товарным знаком Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

Александр Башкиров

К 1991 году почти всем становится ясно, как именно должна выглядеть компьютерная или видеоигра. Она должна быть рисованной: исключения делаются только для векторных авиасимуляторов вроде **Chuck Yeager's Air Combat**, **Falcon 3.0** или **Gunship 2000**, на аберрации вроде **4-D Boxing** или **Another World** безумца Эрика Шайи индустрия старается не обращать внимания. Вид допускается делать или «сбоку на героя», как во всех квестах **Sierra On-Line** (**Space Quest 4**, **Police Quest 3**, **Leisure Suit Larry 5**, **Conquests of the Longbow**) и **Lucasfilm Games** (**Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**), или сверху (как в **Alien Breed**), самые смелые заигрывают с изометрией (**Conan: The Cimmerian**, **HeroQuest**). Вид от первого лица встречается только в дискретных RPG (**Pools of Darkness**, **Might and Magic 3: Isles of Terra**, **Death Knights of Krynn**). Необъяснимо популярны игры из жизни пещерных людей — **Chuck Rock**, **Prehistorik**, **Joe & Mac: Caveman Ninja**, **Populous 2: Trials of the Olympian Gods**... На NES выходят две самых сложных в мире аркады — **Battletoads** и **Double Dragon 3**, на SNES и Genesis — **Super Castlevania 4**, первый **Sonic the Hedgehog**, **Streets of Rage**, а на всех перечисленных консолях одновременно — **Final Fantasy 2** (четвертая в серии, несмотря на «двойку» в названии).

С помощью векторной графики в 1991 году была сделана одна из самых красивых и удивительных игр — Another World.

Откуда берутся лемминги

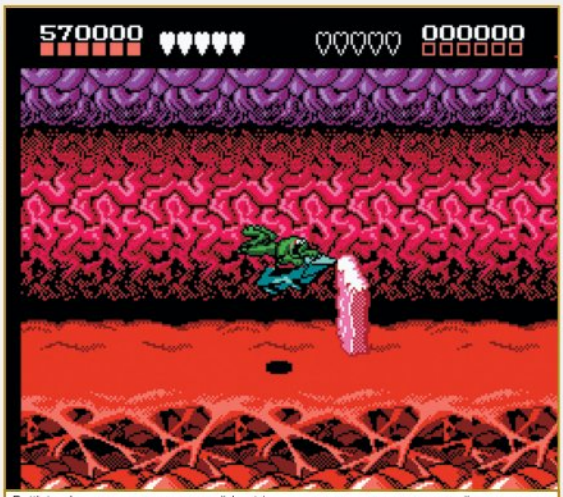
Между тем самая популярная в Европе платформа — не PC и не консоль, а компьютеры серии Commodore Amiga. Именно на Amiga 2000 14 февраля 1991 года выходит первая серия **Lemmings**, разработанная шотландской студией **DMA Design**. Фирму три года назад основали Дэвид Джонс, Расселл Кей, Стив Хэммонд и Майк Дэйлли, в 1988 году они сделали свою первую аркаду **Menace**, в 1989-м сняли настоящий офис, выпустили **Blood Money** и начали работу над скролл-шутером **Walker**, главным героем которого собирались сделать хорошо зарекомендовавшего себя в Blood Money двуногого шагающего робота.

Поскольку роботу нужно было в кого-то стрелять, Дэйлли нарисовал в масштабе восемь на восемь пикселей крохотного синеволосого человечка и даже сделал простенький мультфильм, где целая армия этих бедняг маршировала по неровной поверхности и методично раздавливалась гирей весом 10 тонн. Остальные дизайнеры тоже добавили свои орудия убийства: лазеры, катапульты, всепожирающую хищную пасть... Рассел Кей решил, что из этого вполне может получиться смешная игра, и неожиданно обозвал марширующие на верную смерть фигурки «леммингами». В сентябре 1989-го британскому издателю **Psygnosis** была показана рабочая демоверсия.

В Lemmings разработчики из DMA Design (которая через десять лет станет **Rockstar North**) сделали три гениальных открытия: во-первых, героев в компьютерной игре может быть НАМНОГО больше одного. Во-вторых, герои могут не только гибнуть или побеждать, но и жертвовать собой, чтобы остальные могли дойти до цели. В-третьих, когда персонажами нельзя управлять напрямую, мирный с виду пазл оказывается напряженнее любой аркады с истребителями, зенитками, шагающими роботами и разрушенными небоскребами. То, что персонажами игры под названием Lemmings являются не грызуны, а маленькие зеленоволосые (цвет поменяли из эстетических соображений) человечки, никого не смутило. В эпоху грубой EGA-графики было как-то не принято присматриваться к мелким деталям...

Lemmings оказалась очень популярной среди бизнесменов, женщин и шестилетних детей, что крайне удивило разработчиков (понятия «казуальная игра» тогда еще не существовало). В оригинале было 120 замечательных уровней (чего стоит хотя бы уровень It's Hero Time, где все доступные скиллы надо навешивать на одного лемминга, тем самым превращая игру в нормальную аркаду с единственным супергероем!), а в спешно выпущенном аддоне Oh No! More Lemmings — еще 100.

Модная перспектива top-down, в которой герою Alien Breed очень хочется плюнуть за шиворот.



Battletoads — вполне порядочный beat 'em up на двух игроков, который в цивилизованных странах берут в прокат по пять-шесть раз (потому что сложный и не могут пройти до конца).

Всего игры серии Lemmings продались тиражом свыше 20 млн копий и были портированы на 21 платформу, не считая неофициальных версий, вариаций на тему (**Lemmings Paintball**) и клонов, где роль лемингов исполняют, например, пингвины. «Лемминги» стали одним из самых популярных и коммерчески успешных сериалов девяностых, хотя в наше время схема раскидывания скиллов по леммингам кажется непростительно запутанной и неуклюжей для казуальной игры.

Из других родившихся в 1991 году сериалов стоит отметить **Micro Machines** (**Codemasters**, первая часть вышла на NES) и **Road Rash** (**Electronic Arts**, первая часть на Sega Genesis). У этих франчайзов много общего: предельно простая идея (соответственно, плоские гонки игрушечных автомобильчиков и нелегальные мотозаезды с цепями и бейсбольными битами), минималистская игровая механика, крайне неохотно поддающаяся переводу в три измерения, зверский многопользовательский режим (у Road Rash — со второй части) и внезапное, как после удара гигантского метеорита, угасание серии в 1998-1999 годах. Подлинная Road Rash сохранилась только в коллекции EA Replay, а призрак настоящих Micro Machines — разве что в трехмерных **Micro Machines V4** на PSP... В остальном дорожные воины живут только в наших воспоминаниях и эмуляторах.

Война платформеров

На старте девяностых PC-индустрия не предвещает сюрпризов. Все жанры, которые можно изобрести, уже изобретены; успешная игра должна умещаться на трех флоппи-дисках; двести пятьдесят шесть цветов — это хорошо, но и шестнадцать — тоже вполне терпимо; CD-ROM и SVGA — совершенно ненужные излишества. Самым модным и популярным направлением на PC являются платформеры, а один из самых плодовитых разработчиков подобных игр — знакомая нам **id Software**.

Джон Кармак программирует, Адриан Кармак рисует, Джон Ромеро и Том Холл придумывают уровни, серию **Commander Keen** издает **Apogee Software**, а **Dangerous Dave** — фирма **Softdisk**. Только в одном 1991-м у id вышли **Commander Keen 4: Secret of the Oracle**, **Commander Keen 5: The Armageddon Machine**, **Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter!** и **Dangerous Dave in the Haunted Mansion**. Начиная с четвертой части Commander Keen использует новый движок (задействованы все последние достижения в области анимации, скроллинга, детализации и разрешения картинки) и характерный «псевдоизометрический» (предвестник псевдотрехмерного!) вид на происходящее. Добавлены возможности смотреть вниз и вверх, повисать на карнизах, лазить по трубам и скакать на специальной прыгалке, уровни — водопады, леса, фабрики и космические станции в шестнадцати цветах. Это талантливый, дружественный и безобидный детский платформер, который легко может поспорить с только что вышедшей на SNES игрой **Super Mario World** — даром что бюджеты и сроки производства у элитной студии **Nintendo** в разы больше, чем у id Software.

Герой Commander Keen стреляет во врагов из замораживающего бластера, да и то редко — главное тут прыжки и веселье. Тогда как в Dangerous Dave in the Haunted Mansion (сиквел Dangerous Dave, сочиненного Джоном Ромеро под сильным влиянием Super Mario Bros.) персонаж сжимает в руках дробовик, а на него нападают зомби, рассыпающиеся щедрыми кровавыми ошметками. Огромный особняк, два сильных босса, волки, пауки, призраки и слизняки, гениальная механика перезарядки шотгана, бережно сделанные анимации жутких смертей Дэйва, демонстрируемые в отдельном окошечке... Если Commander Keen — это PC-версия Super Mario, то второй Dangerous Dave — скорее бюджетный вариант скролл-шутеров в стиле **Contra** и, вполне возможно, родоначальник всего жанра survival horror.

Сама Apogee Software под руководством Скотта Миллера и Джорджа Бруссарда тоже активно занимается платформерами. В «мирном» духе выполнена игра **Crystal Caves** (патронов мало и стрелять не нужно, среди врагов — симпатичные зеленые пришельцы и сороконожки), в боевом — первая часть **Duke Nukem**. Здесь расстреливать нужно абсолютно все, от камер безопасности до баночек с колой, а главный герой — свирепый краснолицый мужик с ухмылкой и желтыми волосами, умеющий помимо прочего лазить по потолку. Duke Nukem как платформер уникален тем, что уровни там неимоверно растянуты не только вправо и влево, но также вверх и вниз — падать и карабкаться нужно не меньше, чем мчаться по горизонтали, расстреливая и перепрыгивая все на своем пути. В 1993 году вышел сиквел **Duke Nukem 2**, в 1996-м — еще один сиквел, а уж про **Duke Nukem Forever** мы здесь лучше тактично промолчим.

Игра в человечество

Его зовут Сид. В своей жизни он занимался авиасимуляторами (**F-15 Strike Eagle**), симуляторами подводных лодок (**Silent Service**), пиратскими (**Sid Meier's Pirates!**) и шпионскими (**Covert Action**) играми. В 1990 году у Сида Мейера вышел мудреный симулятор железнодорожного магната **Railroad Tycoon** (тепло встреченный стратегической общественностью), но ему хотелось сделать нечто большее, нежели игру, имитирующую одну конкретную эпоху, страну или вид человеческой деятельности. Человек широкого круга интересов, Сид Мейер разрабатывает игру, симулирующую цивилизацию.

Такого рода проект уже пытались осуществить в настольной версии (дерево технологий и название Мейер позаимствовал у настольной игры), со сходными идеями носилось несколько PC-разработчиков... Но только Мейер довел дело до конца: в 1991 году вышла **Civilization**, в заставке которой прозвучали слова «Земля же была безводна и пуста», а посреди грязно-зеленой равнины застыл квадратик первого сетлера.

3000 лет до нашей эры, семь цивилизаций... Гончарное производство, колесо, алфавит, бронзовый и железный века, армии, налоги, наука, дипломатия, экономика, осады, государственные перевороты, чудеса света, деление ядра, космическая программа… и вот внезапно наступает 2100 год и полет к альфе Центавра в качестве высшего достижения человечества. **Civilization** — игра завораживающая и в высшей степени гуманистическая; только в случае совсем уж безыдейного завоевания мира катапультами вспоминаешь, что в основе это все-таки пошаговая стратегия с городами и юнитами, а не трехмерный виртуальный симулятор пяти тысяч лет человеческой истории. ■

Как и все лучшие казуальные игры, Lemmings появилась на свет случайно и по ошибке.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

Зеленые технологии голубого гиганта

IBM очень любит всякие «зеленые» технологии. Забота об экологии нашей планеты занимает умы ее разработчиков буквально с утра до ночи. Очередным тому подтверждением послужил суперкомпьютер **Aquasar**, созданный компанией для одного из швейцарских институтов. В архитектуре самого устройства ничего выдающегося нет — это типичная гигантская конструкция с множеством процессоров Nehalem на борту, а вот система охлаждения… тепло от процессоров отводится с помощью прямого омывания их теплораспределителей водой, но нагретая жидкость не просто выводится за пределы помещения с компьютером — она отапливает институт! Экономия электроэнергии при этом составляет около 40%.

Не знаем, как вам, а нам сразу же представляется картина: студенты, нагружающие Aquasar всякими бесполезными задачами, чтобы хоть как-то согреться лютой зимой.

Особенности национальной сборки

Китайское правительство, как известно, очень не любит, когда его подданные посещают различные нехорошие сайты: жителям Поднебесной категорически противопоказан доступ к спорному контенту, и это правило им навязывается всеми доступными средствами. Сначала был «Великий китайский файервол», теперь вот дело дошло до принудительной установки на все продаваемые компьютеры специальной программы, фильтрующей запросы пользователя.

Пока что приложение, разработанное компанией **Jinhui Computer System Engineering Co**, устанавливается только на готовые компьютеры, но можно не сомневаться, что со временем китайские провайдеры вообще запретят своим клиентам выходить в интернет без этой утилиты.

Живая коробочка

До недавних пор главным претендентом на звание убийцы классических жестких дисков считались твердотельные накопители — новые технологии, низкое энергопотребление, устойчивость к ударам и тряске… однако время идет, а цена твердотельных накопителей опускаться не торопится. Поэтому неудивительно, что на рынке появляются новые игроки. Недавно компания **DataSlide** разработала совершенно новый тип носителей, получивший название **HRD** (**Hard Rectangular Disk**, или, по-русски, «прямоугольный жесткий диск»). Почему именно disk, а не drive — непонятно, но название выглядит абсурдным. А вот сама технология, напротив, вызывает живой интерес.

В основе HRD лежит магнитная пластина, совершающая колебательные движения, и двигающийся в параллельной плоскости массив из 64 головок, к которому эта самая пластина регулярно прилетает. Каждая из головок может совершать операции чтения или записи независимо друг от друга. Концепция не нова — нечто подобное в свое время было представлено в рамках проекта **IBM Millipede**, но там вместо магнитного слоя был плавящийся полимер.

Зачем же нам отказываться от обычных HDD в пользу прямоугольных жестких дисков? Во-первых, по количеству операций чтения/записи в секунду (IOPS) новый носитель обходит не только винчестеры, но и SSD, причем в несколько раз. Во-вторых, производительность HRD составляет аж 500 Мб/с (в то время как твердотельные накопители и HDD достигают таких скоростей только в составе RAID-массивов). Наконец, максимальный объем «прямоугольника» составляет 2 Тб, что вполне соответствует современным запросам.

К сожалению, пока нет данных о том, когда HRD поступят в серийное производство, но уже достоверно известно, что себестоимость их будет ненамного выше себестоимости HDD (и значительно ниже, чем у твердотельных накопителей).

Без лишних кабелей

Вы мечтали о собственном ноутбуке в шестилетнем возрасте? Для современных детишек, желающих того же, мечта вполне может стать реальностью — за это стоит сказать спасибо **ASUS** и **Disney**, совместно разработавшим нетбук **Disney Netpal**. Это все тот же 8,9" **Eee PC** на основе **Atom N270**, но с усиленной (то есть более прочной) конструкцией, адаптированным под детское восприятие интерфейсом и несколькими десятками опций родительского контроля. Все это детское счастье уже продается в США и Западной Европе и стоит чуть меньше $350.

Две головы — круче

Skulltrail — двухпроцессорная платформа для энтузиастов, разработанная **Intel**, — так и осталась имиджевым продуктом. Оно и неудивительно: гигантская вычислительная мощь пары **QX9775** сочетается в ней с очень медленной подсистемой памяти, а игр, которые на полную используют восемь вычислительных ядер, не было и нет... В общем, концепция провалилась. Однако ее поклонники в компании явно остались. А как еще можно объяснить появление новой двухпроцессорной системы **V16**?

На этот раз, правда, идея платформы с двумя процессорами кажется уже не такой безумной — по крайней мере, разработчики больше не пытаются собрать на ней игровой компьютер. В основе системы лежат два восьмиядерных процессора **Nehalem-EX**, а поскольку их вычислительные ядра способны одновременно работать с двумя потоками, то в одном ПК будет работать сразу 32 виртуальных ядра. Получается неплохое решение для серверов. Только вот цена продолжает отпугивать — потенциальному покупателю придется выложить за такой компьютер три-четыре сотни долларов. Вопрос «зачем оно надо?» остается без ответа, однако очевидно, что на V16, как и на любой эксклюзивный товар, будет спрос.

Новости одной строкой

- Компания **Apple** выпустила новую модель легендарного телефона **iPhone**. Новинка работает заметно быстрее предшественников, умеет отправлять MMS и снимать уже вполне качественные фотографии. В России iPhone 3G S появится в августе.
- Фирма **Psion** наконец-то отказалась от посягательств на слово «netbook». Остается лишь гадать, сколько производители нетбуков заплатили компании за такое гуманное решение втайне от общественности.
- Опубликованы спецификации стандарта **ExpressCard Standard 2.0**. Скорость этого интерфейса карт расширения для ноутбуков возросла в 10 раз в сравнении с предыдущей версией.
- Отныне все материнские платы **Gigabyte**, включая самые дешевые модели, оснащаются двойным BIOS — на случай краха при перепрошивке.
- Пол Аллен, один из двух основателей **Microsoft**, открыл собственную компанию, занимающуюся разработкой ПО. В данный момент ее сотрудники трудятся над созданием новых почтовых фильтров.
- **Intel** официально представила **CULV** — мобильную платформу для создания сверхтонких ноутбуков на манер **MacBook Air**. Первые устройства на CULV должны появиться на рынке в начале 2010 года.

Рациональное зерно

Sainsbury, одна из крупнейших торговых сетей Великобритании, нашла способ получать электроэнергию вообще без всяких затрат. Ее источником является не ветер, не вода и не солнце, а... автомобили покупателей. Для этой цели стоянка перед одним из супермаркетов будет превращена в гигантский гидравлический генератор — под давлением машин, заезжающих на парковку, специальные пластины под дорожным покрытием будут приходить в движение и вращать механизм электрогенератора. Изящно? Более чем. Необычная система получила имя **AEST**.

По расчетам, затраты на монтаж системы — а это, к слову, 2,5 млн долларов — окупятся всего за пять лет. Если эксперимент Sainsbury пройдет успешно, многие крупные супермаркеты могут перенять опыт креативных англичан.

Только для разгона

Процессоры, ориентированные на любителей разгона, — это не новость. Так, модели **Phenom** с припиской **Black Edition** и представители семейства **Core** с кодовым словом **Extreme** в названии стоят намного дороже собратьев из-за наличия свободного множителя — именно для того, чтобы наша детская привязанность к конструкторам «сделай сам» была удовлетворена. Однако на сей раз **AMD** пошла еще дальше и начала выпуск процессоров серии **Phenom II TWKR** (сокращение от «tweaker») **Black Edition**, отличительной особенностью которых является великолепный разгонный потенциал — значительно больший, чем у обычных Black Edition. Другими словами, новые процессоры проходят тщательное тестирование и отбор, прежде чем получить приписку TWKR.

К сожалению, товар этот будет редким и в розничной продаже найти подобный «камушек» не удастся. Зато Phenom II TWKR Black Edition можно будет встретить в составе готовых ПК. Тщательнее проверяйте списки покупаемого оборудования!

Кривая диагональ

Когда-то давно, во времена царствования ЭЛТ-дисплеев, появление плоских мониторов было прорывом. Теперь же своеобразным прорывом можно считать начало продаж «кривого» (а точнее, вогнутого) ЖК-дисплея **NEC CRV43**, прототип которого был представлен еще полтора года назад. Согнуть монитор было решено не просто так. Как показали многолетние эксперименты NEC, эта форма экрана лучше всего воспринимается периферийным зрением. Да-да, именно периферийным. Потому что соотношение сторон NEC CRV43, мягко говоря, нестандартное — 32:10 (разрешение экрана при этом равно 2880x900, а диагональ составляет 43 дюйма). Новинка ориентирована на игроков, о чем частично свидетельствует время отклика в 2 мс. Жаль только, что мало кто сможет позволить себе это чудо: цену в $8 000 сложно назвать привлекательной.

Выселение «ослика»

Internet Explorer, вечный спутник ОС Windows, долгое время не дает покоя антимонопольным комитетам. Мол, из-за наличия в системе интегрированного браузера многие знать не знают о всяких альтернативных программах вроде **Opera**, **Firefox**, **Chrome** или **Safari**. Так вот, в прошедшем месяце европейский комитет, наконец, перешел от слов к действиям — он обязал **Microsoft** выпустить специальную версию **Windows 7**, лишенную Internet Explorer.

Польза от такого хода весьма сомнительна: IE распространяется бесплатно, так что урезанная версия наверняка будет стоить столько же, сколько и обычная. Куда разумнее было бы заставить разработчика поставлять вместе с Windows сразу несколько браузеров от разных производителей... Антимонопольный комитет, впрочем, вполне доволен своим решением и никаких советов на этот счет слушать не желает.

Железные новинки

Иван Нечесов

Freeloader Pro

За медиаплеером или ноутбуком время в дороге летит быстро. Но что делать, если батарея разрядилась на середине финальной серии «**Сверхъестественного**», а вам до смерти хочется знать, смогут ли братья предотвратить апокалипсис? Выручит **Freeloader Pro**.

Новинка позволяет подзаряжать мобильные телефоны **Nokia**, **Samsung**, **LG**, **Sony Ericsson**, **Motorola**, **BlackBerry** и **Apple iPhone**, портативные игровые консоли **Nintendo DS Lite** и **Sony PSP**, многие медиаплееры и КПК. Емкости аккумулятора — 1600 мАч — хватит, чтобы реанимировать одно-два карманных устройства. Чтобы зарядить сам Freeloader Pro, достаточно подключить его к компьютеру через USB-порт или оставить на солнце на 8 часов. Да, вы не ослышались — солнечные батареи позволят заряжать карманную технику даже в парке или на пляже.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые устройства:** телефоны Nokia, Samsung, LG, Sony Ericsson, Motorola, BlackBerry и Apple iPhone, портативные игровые консоли Nintendo DS Lite и Sony PSP, многие медиаплееры и КПК (mini-USB) ● **Емкость:** 1600 мАч ● **Комплект поставки:** 10 сменных адаптеров, кабель питания, руководство пользователя ● **Размеры:** 150x63x20 мм ● **Вес:** 174 г

Что?	Универсальный аккумулятор
Почему?	Избавит от необходимости брать в отпуск десяток зарядных устройств и позволит реанимировать карманные устройства вдали от цивилизации
Сколько?	***4000 руб.***
Где?	***www.amazon.co.uk***

Pentax K-7

Canon, **Nikon** и **Olympus** представили новые зеркальные камеры среднего класса еще в марте, а поклонникам продукции **Pentax** пришлось ждать анонса **K-7** до конца мая. Зато компания выпустила не просто доработанную версию **K20D**, а совершенно новый аппарат, который по функционалу близок к зеркалкам топ-класса.

Pentax K-7 выполнен во всепогодном корпусе из магниевого сплава с прочным стальным каркасом. Восемьдесят уплотнительных накладок надежно защищают начинку от пыли, песка и влаги. Как ни странно, камера компактнее и легче всех своих конкурентов — **Canon EOS 50D**, **Nikon D300**, **Sony A700** и **Olympus E3**.

Заднюю панель занимает трехдюймовый дисплей высокого разрешения. В режиме Live View работает автофокус и серийная съемка при постоянно поднятом зеркале. При съемке в формате RAW камера делает до 15 фотографий со скоростью 5,2 кадра в секунду — такая скорострельность позволит смело использовать K-7 для репортажной съемки. В плане видеовозможностей K-7 заметно превосходит **Nikon D90**. Можно снимать ролики в формате 720p с автофокусировкой и плавным изменением диафрагмы «на лету». Продолжительность видео ограничена 30 минутами против 5 минут у D90. Частота кадров — 30 fps против 24.

Отдельно отметим видоискатель со стопроцентным покрытием снимаемой сцены, 77-зонный экспозамер и подсветку автофокуса отдельным светодиодом. Первые тесты показали, что автофокус быстрый и цепкий даже при плохом освещении и на слабоконтрастных поверхностях. Это редкость для зеркальных аппаратов Pentax.

В комплект поставки входит объектив 18-55 мм с упрощенной версией защиты от непогоды. Дополнительно доступен огромный парк оптики с байонетным креплением K. Встроенная система стабилизации K-7 работает с любым установленным объективом.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3-дюймовый ЖК, 920 000 пикселей ● **Матрица:** 23,4x15,6 мм, CMOS, 14,6 Мп ● **Максимальное разрешение:** 4672x3104 ● **Объектив:** байонет KAF2, kit — 18-55 WR ● **Чувствительность:** 100-6400 ед. ISO ● **Выдержка:** 1/8000-30 с ● **Запись видео:** 1280x720, 30 кадр/с ● **Непрерывная съемка:** 15 RAW кадров в серии, 5,2 кадр/с ● **Стабилизатор изображения:** механический (на основе сдвига матрицы) ● **Карты памяти:** SD/SDHC ● **Размеры:** 131x97x73 мм ● **Вес:** 750 г

Что?	Цифровая зеркальная камера
Почему?	По функционалу K-7 близка к зеркальным камерам топ-класса, цена при этом довольно низкая
Сколько?	***50 000 руб.***
Где?	***www.pentax.ru***

Apacer AL350

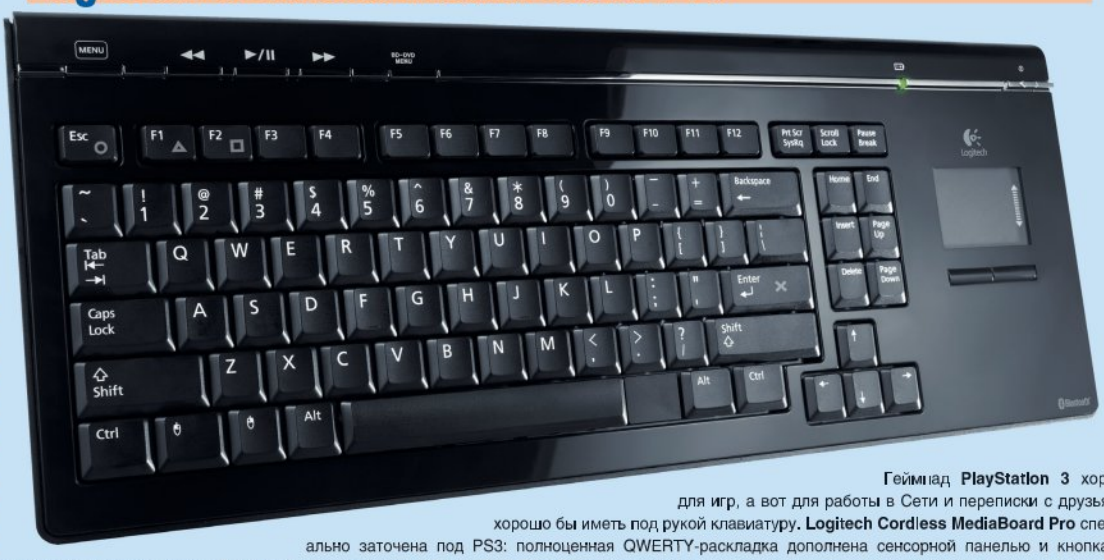
Видео высокой четкости давно стало обыденностью, но диски Blu-ray так и не подешевели. О высококачественном кино на домашнем телевизоре остается только мечтать. **Apacer** спешит на помощь с компактным плеером **AL350**. Идея проста: к чему тратиться на дорогостоящие оптические диски и бытовые проигрыватели, когда можно смотреть HD-фильмы прямо с флэшки или портативного винчестера?

Устройство подключается к телевизору через компонентный разъем или порт HDMI и выводит на экран фотографии, видеоклипы и фильмы с разрешением до 1080i. Собственной памяти у AL350 нет — плеер работает с внешними USB-накопителями. Содержимое флэшек сортируется по типу, названию, жанру и исполнителю. В числе поддерживаемых форматов DAT, MPG, MPE, MPEG, VOB, M2P, AVI, XviD, JPEG, MP3, WAV. Посетовать можно лишь на отсутствие MKV, TS и других популярных контейнеров HD-видео. И еще, HDMI-кабель придется покупать отдельно — в комплект поставки он не входит.

Что?	Бытовой медиаплеер
Почему?	Может стать альтернативой части запланированных покупок под грифом «домашний кинотеатр»
Сколько?	***3600 руб.***
Где?	***www.laptop.ru***

Технические характеристики ● **Поддерживаемые форматы:** DAT, MPG, MPE, MPEG, VOB, M2P, AVI, XviD, JPEG, MP3, WAV ● **Основные разъемы:** HDMI, компонентный и композитный видео, аудио ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 130x84x24 мм ● **Вес:** 124 г

Logitech Cordless MediaBoard Pro



Геймпад **PlayStation 3** хорош для игр, а вот для работы в Сети и переписки с друзьями хорошо бы иметь под рукой клавиатуру. **Logitech Cordless MediaBoard Pro** специально заточена под PS3: полноценная QWERTY-раскладка дополнена сенсорной панелью и кнопками управления медиаплеером. Для удобства пользователя Enter, ESC, F1 и F2 дублируют кнопки геймпада — крестик, кружок, треугольник и квадрат.

Сама клавиатура выполнена в легком низкопрофильном корпусе. Для начала работы достаточно установить две пальчиковые батарейки и нажать пару кнопок — на все уходит не больше минуты. При этом MediaBoard Pro можно подключить и к компьютеру через Bluetooth-адаптер — тачпад в таком случае послужит мышезаменителем.

Что?	Беспроводная клавиатура для PlayStation 3
Почему?	Заметно упрощает набор текстов и работу в Сети
Сколько?	***3200 руб.***
Где?	***www.logitech.com***

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 86 основных + 8 дополнительных ● **Особенности:** сенсорная панель с полосой прокрутки ● **Интерфейс:** Bluetooth ● **Радиус действия:** 10 м ● **Источник питания:** две батарейки типа AA

ASUS Mars GTX 295 Limited Edition

ASUS Mars GTX 295 Limited Edition по характеристикам сильно отличается от стандартной версии GTX 295, к тому же она выпущена ограниченным тиражом в тысячу экземпляров — на каждой плате имеется маркировка вида 1/1000.

Рабочие частоты составляют 648/1476/2400 МГц против стандартных 576/1242/1998 МГц. Объем памяти — 4 Гб! Вместо 448-битной шины памяти используется 512-битная, что позволило повысить быстродействие графической подсистемы в сверхвысоких разрешениях. Каждая из двух составляющих печатной платы имеет восьмиштырьковый разъем питания — у эталонной версии GeForce GTX 295 один из них шестиштырьковый.

Программное обеспечение из комплекта поставки позволяет следить за рабочими параметрами платы, сохранять профили настроек и экспериментировать с тактовыми частотами. Кстати, именно разогнанной версии ASUS Mars GTX 295 сегодня принадлежит мировой рекорд в синтетическом бенчмарке **3DMark Vantage** — пара таких видеокарт в режиме Quad-SLI набрала 25 057 очков. Для сравнения, две **Radeon HD 4870 X2** в том же тесте с трудом преодолели отметку в 20 000 очков.

Эксклюзивность продукта позволила производителю не ограничивать себя при определении стоимости: за ASUS Mars GTX 295 Limited Edition придется выложить как минимум 54 000 руб. Стандартная версия GTX 295 стоит от 16 000 рублей. Простым арифметическим действием определяем: за громкое имя, увеличенный объем памяти, заводской разгон и фирменную систему охлаждения придется доплатить 38 000 руб. За эти деньги можно купить хорошо оснащенный системный блок, но тем не менее тысяча ценителей коллекционных моделей на нашей планете уж точно найдется.

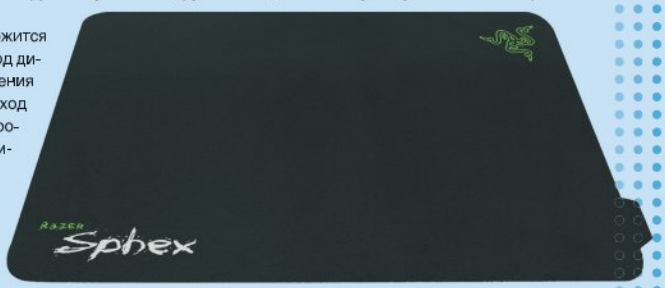
Технические характеристики ● **Графический процессор:** 2x NVIDIA GeForce GTX 285 (G200-350-B3) ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Шейдерные процессоры:** 2x 240 ● **Текстурные блоки:** 2x 80 ● **Блоки растеризации:** 2x 32 ● **Частота чипа:** 648 МГц ● **Частота памяти:** 2400 МГц ● **Частота шейдерного домена:** 1476 МГц ● **Память:** 4 Гб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 512 бит ● **Версия DirectX:** 10.0 ● **Задняя панель:** 2x DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

Что?	Видеокарта
Почему?	Самая быстрая в мире — и этим все сказано
Сколько?	***54 000 руб.***
Где?	***ru.asus.com***

Razer Sphex

Современные компьютерные мыши работают на любой поверхности — от дерева до стекла и пластика, но **Razer** настоятельно рекомендует не экономить на коврике. Последнее творение инженеров компании — **Razer Sphex** — по размерам чуть больше листа формата А4 (320x230 мм). Толщина — около миллиметра. С одной стороны, это удобно — рука не устает. С другой — под мышью чувствуются любые неровности стола.

Клеящееся дно легко прилипает к любой поверхности. Держится крепко — случайно не сдвинешь. Рабочая поверхность заточена под динамичные игры, где важна точность и высокая скорость передвижения одновременно. Благодаря тонкому слою скользкого полимера ход мышки получается плавным. При необходимости коврик можно протирать и даже мыть без ущерба для эффективности работы оптических и лазерных мышек.



Что?	Коврик для мыши
Почему?	Унаследовал все лучшее от Razer eXactMat и стал еще тоньше
Сколько?	***700 руб.***
Где?	***www.razerzone.ru***

Sound Asleep Pillow

Психиатры утверждают, что каждый второй человек ежедневно испытывает стресс. Город, неблагоприятная атмосфера, пробки, работа, финансовый кризис — сотни и тысячи поводов беспокоиться. Стресс влияет на все сферы жизни: мы чаще ругаемся с родными и близкими, быстро устаем, неэффективно работаем и плохо спим. Бессонницей, к слову, по данным Красного Креста, страдает больше семидесяти пяти процентов городских жителей. Причем большей части из них не помогают ни теплое молоко с медом, ни мягкие постели, ни пересчет овец... а снотворные таблетки самочувствие поутру не улучшают и не дружат с печенью.

Недавно появился новый способ бороться с обстоятельствами за здоровый сон — гаджет **Sound Asleep**. Это электронная подушка из хлопка и полиэстера со стереодинамиками внутри. Она работает как мягкие колонки: подключаете плеер, телефон или даже музыкальный центр и слушаете тихонько любимую музыку — под мамины колыбельные, шум волн или расслабляющую музыку засыпать куда как приятнее, чем под автомобильные сигнализации и пьяные песни со двора. Подушка может отключаться автоматически, по таймеру или «интеллектуально», измеряя ровность вашего дыхания и неподвижность головы. Музыка слышна только тому, кто лежит на подушке, — покой соседей остается не потревоженным. Размеры подушки стандартные — особые наволочки искать не придется.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые устройства:** медиаплееры, радиоприемники, мобильные телефоны и любые другие источники звука с линейным аудиовыходом (3,5-мм) ● **Материал:** 50% хлопка, 50% полиэстера ● **Размеры:** 74x48 см

Что?	Подушка для меломанов
Почему?	Хороший подарок для тех, кто мечтает засыпать под музыку, любимую сказку или колыбельную
Сколько?	***1000 руб.***
Где?	***www.soundasleeppillow.co.uk***

Logitech Flight System G940

Играть в авиасимуляторы на клавиатуре — все равно что забивать гвозди микроскопом. Можно, но неудобно, бессмысленно, а главное — нельзя почувствовать себя настоящим ассом. Для авиасимуляторов нужен хороший джойстик. **Logitech Flight System G940** — один из лучших представителей своего семейства. Он состоит из трех компонентов, каждый из которых оснащен обратной связью: виртуальный пилот почувствует и вибрацию двигателей, и давление воздуха на закрылках, и турбулентность. Серьезность устройства подчеркивает металлическая гашетка, 18 программируемых кнопок и множество различных переключателей. Для независимой регулировки мощности движков правого и левого бортов предусмотрена парная раздельная рукоятка. Рулями и ножными тормозами управляет третий компонент набора — блок педалей из четырех звеньев.

Настройка не займет много времени: подключите рычаги и блок педалей к кабелю джойстика, подсоедините контроллер к USB-порту компьютера — и все, готово. После установки драйверов и программного обеспечения из комплекта поставки появится возможность программирования кнопок: можно задать до 250 различных комбинаций на все случаи жизни. Словом, инженеры Logitech потрудились на славу. Смущает только стоимость девайса: цифра на ценнике Flight System G940 — пятизначная, и выкладывать столько денег за джойстик

Технические характеристики ● **Комплект:** джойстик с металлической гашеткой, парные рычаги управления двигателями, блок педалей ● **Количество кнопок:** 6 на джойстике + 12 на блоке с рычагами управления двигателями ● **Особенности:** система обратной связи по усилию, прорезиненные основания всех компонентов для прочной фиксации на столе ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Длина кабеля:** 2,4 м

Что?	Джойстик для авиасимуляторов
Почему?	Конструкция схожа с элементами управления настоящими самолетами, плюс можно настроить все элементы под себя
Сколько?	***12 900 руб.***
Где?	***www.logitech.ru***

Gigabyte Odin GT 1200 Вт

Модульная конструкция, 1200 Вт, море разъемов — перед нами блок питания для самых мощных игровых компьютеров. **Gigabyte Odin GT** обладает невысоким КПД, зато по функционалу даст сто очков вперед любому другому БП. В наличии шесть разъемов для питания видеокарт, десять SATA-разъемов, восемь молексов для жестких дисков и оптических приводов и четыре — для флоппи-дисководов. Четыре линии питания +12 В выдают суммарный ток до 99 А (1188 Вт).

Блок подключается к питаемому им же компьютеру через USB-порт на материнской плате и предоставляет массу полезной информации. Утилита из комплекта поставки отображает сведения о текущей нагрузке и силе тока на линиях питания, скорость вентилятора, рабочую температуру и много чего еще. Дополнительно можно задать значения ключевых параметров, при превышении которых будет срабатывать тревожная сигнализация блока.

140-миллиметровый вентилятор имеет два режима работы: постоянная скорость и рост оборотов с увеличением температуры. Штатными средствами можно выбирать не только скорость в первом режиме, но и точку перехода во второй режим. Такой подход поможет найти баланс между эффективностью охлаждения и уровнем шума.

Технические характеристики ● **Мощность:** 1200 Вт ● **Разъемы питания HDD:** 8 ● **Разъемы питания SATA:** 10 ● **Разъемы питания видеокарт:** шесть (6+2)-контактных ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Линии +12 В:** 4 ● **Ток нагрузки:** 30, 30 и 20-36 А для линий +3,3 В, +5 В, +12 В соответственно ● **Вентилятор:** 140x140 мм с регулировкой скорости вращения ● **КПД:** 80% ● **Размеры:** 180x150x86 мм ● **Вес:** 2,5 кг

Что?	Блок питания
Почему?	Огромная мощность и отличная система мониторинга
Сколько?	***12 000 руб.***
Где?	***www.gigabyte.ru***

LaCie LaCinema Black RECORD

Совместить в одном корпусе сетевой накопитель и медиаплеер — простая и очень удачная идея. **LaCinema Black RECORD** подключается к телевизору и позволяет смотреть фотографии, сериалы и фильмы со встроенного винчестера или любого компьютера домашней сети. RECORD в названии указывает на умение плеера записывать телепередачи в реальном времени, плюс есть возможность настроить запись по расписанию.

Медиаплеер воспроизводит фильмы в HD и на лету перекодирует видео стандартного разрешения в 1080i. Список поддерживаемых форматов очень широкий, в нем есть даже образы дисков в формате ISO, но вот при работе с MKV LaCinema Black RECORD часто подвисает — ждем обновленных драйверов, которые должны исправить эту проблему.

Устройство выполнено в черном глянцевом корпусе с ярким индикатором на передней панели. На выбор предлагается две версии: с винчестером на 500 Гб и 1 Тб. Если не планируете записывать телепередачи, присмотритесь к **LaCinema Black PLAY** — эта модель чуть дешевле, хотя по функциональности почти не уступает RECORD.

Технические характеристики ● **Встроенный винчестер:** 500 Гб, 7200 об/мин ● **Максимальное разрешение:** 1920x1080 ● **Поддерживаемые форматы:** AVI, DivX, MPG, MP4, MKV, WMV, MOV, ISO, VOB, IFO, ASF, TS, TP, TRP, M2TS, MP3, WMA, AAC, OGG, AC3, MP4, WAV, JPEG, PNG, GIF, BMP, TIF ● **Основные разъемы:** компонентный и композитный видео, HDMI, S-Video, USB 2.0, аудио ● **Сеть:** 100 Мбит/с Ethernet, Wi-Fi 802.11n ● **Размеры:** 234x225x46 мм ● **Вес:** 1,9 кг

Что?	Беспроводной медиаплеер
Почему?	Широкие возможности и множество поддерживаемых форматов
Сколько?	***17 000 руб.***
Где?	***www.lacie.com***

ECS Black Series A785GM-M

Материнка **ECS A785GM-M** пришла на смену устаревающим моделям с интегрированным чипсетом **AMD 780G**. Плата на текстолите черного цвета оснащена разъемом Socket AM3 для процессоров **AMD Phenom II** (45 нм) и четырьмя слотами для оперативной памяти DDR3-1333. Ключевая особенность — встроенное видеоядро **Radeon HD 4200**, которое позволит обойтись без дискретной графической карты. Чип легко воспроизводит видео в формате 1080p, поддерживает DirectX 10.1 и позволяет играть в большинство современных игр на минимальных настройках.

Возможности расширения резко ограничены формфактором Micro ATX: на плате всего два слота PCIe x1 и по одному PCI и PCIe x16. Зато на задней панели нашлось место для пары разъемов eSATA, FireWire и отдельного HDMI-порта — на базе ECS A785GM-M можно собрать неплохой домашний медиацентр. Учитывая, что благодаря увеличению количества меди в текстолите плата очень хорошо охлаждается, компьютер получится еще и тихим.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom II под Socket AM3 ● **Чипсет:** AMD 785G ● **Графическое ядро:** Radeon HD 4200 ● **Оперативная память:** 4 слота DDR3-1333 (до 8 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с ● **Аудиокодек:** 7.1, HD-аудио ● **Слоты расширения:** PCI, 2x PCIe x1, PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, 6x USB 2.0, D-sub, HDMI, 2x eSATA, FireWire, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6x SATA II ● **Формфактор:** micro-ATX

Что?	Материнская плата
Почему?	Позволит создать тихий и компактный компьютер с хорошим потенциалом
Сколько?	***3000 руб.***
Где?	***eu.ecs.com.tw***

Verbatim Rapier USB Gaming Headset

С хорошей акустикой взрывы и выстрелы в играх могут довести соседей до икоты, так что, если хотите провести ночь за **Left 4 Dead** или **Team Fortress 2**, вам понадобится хорошая игровая гарнитура. Закрытые наушники **Verbatim Rapier** изолируют игрока от внешних звуков. Но есть у них и еще один секрет: вместо того, чтобы накручивать громкость, производитель сделал отдельный модуль, который работает в диапазоне частот от 20 до 200 Гц и создает виброэффект. Вы физически ощущаете тряску, удары и взрывы, если они есть в игре или фильме. Нагрузка же на уши при этом минимальная.

Микрофон гарнитуры можно блокировать одним нажатием кнопки (что, несомненно, оценят любители командных шутеров, уставшие от тяжелого дыхания соратников). Оголовье наушников регулируется в широких пределах, подушечки — мягкие, из искусственной кожи. Но самое удивительное: для Verbatim Rapier даже аудиокарта не нужна, гарнитура работает от USB-порта, у нее есть блок обработки аудиофайлов, в результате компьютер распознает ее как внешнюю аудиокарту.

Технические характеристики ● **Тип наушников:** закрытые ● **Динамики:** 40-мм, неодимовые ● **Диапазон частот:** 20-20000 Гц (наушники), 100-10000 Гц (микрофон) ● **Сопротивление:** 32 Ом (наушники), 2,2 Ом (микрофон) ● **Чувствительность:** 112 ± 4 дБ (наушники), -46 ± 3 дБ (микрофон) ● **Размеры микрофона:** 6x2,7 мм ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Длина шнура:** 2 м ● **Вес:** 280 г

Что?	Игровая гарнитура
Почему?	Интересный дизайн, разумная цена и система вибрации в качестве бонуса
Сколько?	***3000 руб.***
Где?	***www.verbatim.ru***

msi™

NVIDIA. GeForce

Реклама. Товар сертифицирован.

Twin Frozr

Два вентилятора обеспечивают двойное охлаждение.

Эксклюзивная система охлаждения MSI Twin Frozr

- Два вентилятора с PWM управлением на 5-ти тепловых трубках
- Массивное никелированное медное основание
- Радиатор больших размеров

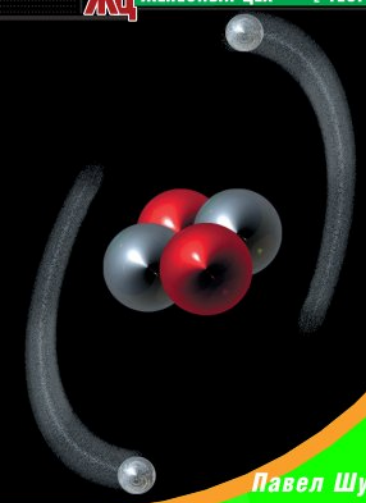
N275GTX Twin Frozr (OC)

- **GeForce GTX 275 GPU**
- **240 Core Processors**
- **896MB 448 bits GDDR3 Memory**
- **DirectX 10 Support**

N260GTX-T2D896 (OC)

- **GeForce GTX 260 GPU**
- **216 Core Processors**
- **896MB 448 bits GDDR3 Memory**
- **DirectX 10 Support**

ru.msi.com



3 ЗАКОНЫ ФИЗИКИ

Прицельный взгляд на технологию NVIDIA PhysX

Павел Шубский

Красивая реалистичная графика — далеко не все, что нужно игроку. Создать реалистичное изображение — такое, чтобы глаз верил происходящему в игре, — невозможно без точной имитации законов физики. Если в виртуальной копии города все ящики и мусорные корзины будут прибиты к земле, если одежда главного героя не колышется на ветру, если виртуальная лужа не пойдет волнами и не оставит следа на виртуальном ботинке — поверить в происходящее не получится.

И главная проблема, стоящая на пути появления достоверной и детальной физики в играх, — недостаточная мощность оборудования. Как только силенки процессоров и видеокарт увеличиваются, разработчики тут же пускают их на детализацию изображения, на увеличение размера текстур, на более красочные спецэффекты, на AI. На что угодно, кроме физики.

Физика в надежных руках

В начале эпохи физических расчетов в играх все калькуляции ложились на плечи центрального процессора. Другого вычислительного устройства тогда попросту не было: мощностей тогдашних одноядерных процессоров хватало разве что на расчет параметров трехчетырех ломающихся деревянных ящиков в одной сцене да на редкий мусор на улицах виртуальных городов. Постепенно игры научились просчитывать взаимодействие объектов, управлять траекторией полета тел и художественным разбрызгиванием крови. Во многом развитию физических спецэффектов поспособствовал движок **Havok Physics**, представленный в 2000 году одноименной ирландской компанией (Havok переводится с ирландского как «ответ на все вопросы»). Программный интерфейс позволил разработчикам сосредоточиться на коде игры, не отвлекаясь на прописывание физических эффектов — все они уже были запрограммированы в движке.

Начало было положено, но что же дальше? К сожалению, ничего. Процессоры обрастали дополнительными ядрами и наращивали кэш-память, видеокарты стали поддерживать шейдеры на аппаратном уровне. Но в играх увеличивалось лишь количество тех самых ломающихся ящиков и художественно разлетающихся в стороны оппонентов, появилась очень красивая, но не интерактивная вода. Всем было ясно, что мощностей процессоров, пусть даже самых современных, для реалистичной физики будет недостаточно — слишком сложные расчеты помешают другим важным вычислениям и приведут к критическому снижению fps.

Лед тронулся только в 2006 году, когда компания **Ageia** разработала ускоритель физических эффектов и соответствующий программный движок **PhysX**. Архитектура системы позволяла перегрузить все физические расчеты на плечи графического чипа, а программная составляющая показывала просто невиданные доселе чудеса физики — десятки тысяч частиц и объектов в одном кадре. Создатели PhysX обещали полностью интерактивное разрушаемое окружение, реалистичные взрывы с просчетом взрывной волны... в общем, настоящий рай.

Ситуация на рынке начала было накаляться — все производители процессоров, графических и центральных, бросились судорожно придумывать свой «ответ Чемберлену». Однако, несмотря на бодрый старт, сил и опыта Ageia не хватило для того, чтобы грамотно продвинуть свое устройство среди девелоперов. Пара технических демоверсий да одна демонстрационная игра **CellFactor** — вот и все, чего добилась компания за два года существования PhysX.

К тому времени видеокарты сделали мощный шаг вперед — графические конвейеры со строго прописанными функциями исчезли, их место заняли универсальные шейдерные процессоры. Отныне графические чипы могли заниматься расчетами общего назначения — немудрено, что **ATI** и **NVIDIA** разом ухватились за новую возможность и анонсировали расчеты физики средствами GPU. Только, вот незадача, разрабатывать собственный мультиплатформенный движок для взаимодействия с графическими чипами и играми выходило слишком накладно, да и совсем ни к чему — на рынке ведь уже были Havok и PhysX...

Создателей Havok в конце 2007 года выкупила компания **Intel**. По слухам, микропроцессорный гигант тут же приказал свернуть работы над продвинутым движком **Havok FX**, который должен был задействовать мощности графических

Cell Factor стала первой игрой, где на физических спецэффектах построен весь геймплей. Такого количества разлетающихся предметов, наверное, не было ни в одной другой игре.

Вирус The Way It's Meant to Be Played поразил уже не один десяток игр. В будущем их станет только больше — программа успешно зарекомендовала себя среди девелоперов

чипов при расчетах физики, и даже заставил всех работавших над ним инженеров подписать страшные договоры о неразглашении информации. Так что вместо того, чтобы придумывать конкурента PhysX, лучшие умы Intel принялись оптимизировать движок для работы в среде многоядерных x86-совместимых процессоров — все это впоследствии легло в основу готовящегося к выходу в следующем году проекта **Larrabee**.

NVIDIA же не оставалось ничего другого, кроме как выкупить наработки Ageia: транзакция была завершена в феврале 2008 года, и уже спустя несколько месяцев калифорнийская компания анонсировала ускорение физики мощностями нового чипа и интеграцию программного пакета PhysX с собственными разработками. ATI на пару с **AMD** остались не у дел.

Место под солнцем

Итак, в руках NVIDIA оказался полноценный физический движок, готовый комплект для разработчиков **PhysX SDK** и неплохая пользовательская база — на момент покупки технология уже пользовалась некоторой популярностью и получила поддержку со стороны крупных игростроительных компаний. Так что, по сути, NVIDIA осталось только связать движок со своими графическими процессорами и раскрутить его в среде разработчиков. Здесь как нельзя кстати пришлись уже готовые и вполне работающие концепции компании — платформа для вычислений общего назначения средствами графического чипа (**CUDA**) и программа сотрудничества с разработчиками игр **The Way It's Meant to Be Played**.

Связать движок с CUDA не составляло проблем — в первых же драйверах PhysX NVIDIA анонсировала поддержку всех выпущенных игр с физическими эффектами на основе Ageia PhysX SDK. Владельцы видеокарт **GeForce**, начиная с восьмого поколения, получили подарок совершенно бесплатно — физика во многих играх им досталась без аппаратного ускорителя Ageia (эту железку к тому времени уже отправили на свалку истории), ведь все расчеты физики легли на плечи графического чипа. Начало было положено, оставалось продвинуть технологию, заручившись поддержкой всех крупных издателей. Этим и занялась NVIDIA в рамках программы The Way It's Meant to Be Played.

Сама концепция тесного сотрудничества появилась в арсенале компании задолго до PhysX. По мере усложнения графических чипов и появления десятков новых функций писать игры стало труднее — так что в рамках программы инженеры NVIDIA помогают девелоперам разобраться в микроархитектуре видеокарт. В ходе работы обе стороны пытаются создать эффективный код, который будет работать максимально быстро на видеокартах GeForce, добавить поддержку красивых физических и графических спецэффектов (у ATI тоже есть подобная программа взаимодействия с разработчиками — **Get in the Game**).

Получается, что на руках у NVIDIA оказались все карты — поддержка мощной физической технологии со списком доступных игр и концепция для ее продвижения. В компании говорят, что сейчас движок продвигает себя сам, и с этим сложно не согласиться, ведь AMD со своим графическим подразделением пока не смогла дать достойный ответ конкуренту. С момента анонса NVIDIA PhysX к калифорнийскому лагерю присоединились производители игровых приставок, издатели и разработчики игр **Epic**, **Electronic Arts**, **Capcom**, **Sega**, **THQ**, **GRIN**, **DICE** и даже создатели **iPhone**. Казалось бы, вот оно, игровое счастье! Вот-вот произойдет чудо и на рынке появится много интересных игр с интерактивным окружением, ведь такие гиганты уж точно должны найти достойное применение наработкам NVIDIA?

А теперь добро пожаловать в суровую реальность.

Разрушить все

На бумаге возможности движка PhysX выглядят просто потрясающе. С его помощью можно создать по-настоящему интерактивное окружение с разрушаемыми стенами, пробиваемыми заборами, плавающими по воде предметами и тому подобными радостями. Движок в состоянии отрисовать более 500 000 миниатюрных частиц в кадре, просчитать очень реалистичный огонь, заставить ткань развеваться на ветру, рваться от пуль и огибать проходящих персонажей. На практике же мы пока не получили ни одной игры, где все это реализовано по максимуму. Да, был **Mirror's Edge** с трескающимся стеклом, был **Advanced Warfighter** с красивыми взрывами, был даже **Terminator: Salvation**, где роботы из будущего реалистично бросались остовами автомобилей. Только вот все это выглядит куда менее эффектно, чем на самом деле позволяют технологии. Многое из реализованного преспокойно может обработать любой центральный процессор, без помощи десятков шейдерных процессоров в графическом чипе.

Видеоролики на сайте NVIDIA (***www.nvidia.com/object/physx_new.html***, также их можно найти на нашем диске) пытаются убедить нас в обратном. В одном из них автомобиль ездит по логотипу компании, поднимая невероятной красоты облака пыли. Пыль клу-

Да придет спаситель

Зачем компании **Intel** мог понадобиться собственный физический движок? Зачем вкладывать деньги в платформу **Havok**? Производитель не хочет остаться в стороне от перспективного рынка, когда закончатся работы над проектом **Larrabee**, мощным потоковым процессором для расчетов общего назначения. Устройство будет конкурировать с **ATI Radeon** и **NVIDIA GeForce**, но предложит более универсальную микроархитектуру: вместо закрытого ядра собственной разработки компания использует несколько x86-совместимых мини-ядер с векторными конвейерами в каждом. Larrabee — это, по сути, что-то среднее между типичной видеокартой и центральным процессором. По словам Intel, архитектура совместит в себе лучшее от двух «миров»: ray tracing, потоковые вычисления, симуляция физики в реальном времени... все это Larrabee будет проделывать шутя.

Если все пойдет по плану, работы будут завершены в начале 2010 года. Сможет ли устройство потягаться с привычными видеокартами на рынке настольных графических чипов? Пока непонятно. Но как бы там ни было, новинкой уже заинтересовалась компания **DreamWorks** — Larrabee будет использован при создании их анимационных фильмов.

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter не смогла спасти Ageia PhysX — даже несмотря на то, что игроки об игре отзывались вполне положительно.

В игре Dark Void пользователи смогут полетать на красивых реактивных ранцах. Лишь бы от выхлопного дыма не закружилась голова — так можно и об стену удариться.

Красиво разлетающееся стекло в Mirror's Edge порадовало владельцев современных моделей GeForce — они получили дополнительную функцию без денежных вложений.

Ageia смогла создать первый выделенный ускоритель физических спецэффектов. К сожалению, на этом силы иссякли.

бится и медленно растворяется в воздухе. Когда камера приближается к машине, становится видно, как тысячи крошечных пылинок повинуются законам физики: кружатся в вихрях, отражают лучи света, сталкиваются и разлетаются... Реалистично, завораживающе и, если верить NVIDIA, вполне реально — на просчет таких вот картинок особо мощных карт не понадобится, хватит даже GeForce 9800. Так почему же всего этого до сих пор нет в играх?

Все дело в художниках. Да-да, в художниках и дизайнерах игр. Потому что считать-то все это красивое разрушаемое окружение не так уж и сложно — нужные библиотеки на все случаи жизни уже давно можно бесплатно скачать. Но вот для того, чтобы было что считать, целая толпа художников должна сначала потратить кучу времени на проектирование и детальную прорисовку уровней. Ведь, по-хорошему, абсолютно все игровое окружение должно быть интерактивным. Куда бы ни пришло в голову пальнуть игроку из ракетницы, он должен попасть в такое место, которое может разрушиться от прямого попадания. А теперь представьте: вам нужно создать улицу города с несколькими домами (один сложен из кирпича, другой из железобетона с каменной отделкой, третий наполовину деревянный — и так до самого перекрестка), мусорными урнами (обертки, бутылки, бычки сигарет, банановая кожура, мятые чеки), канализационными люками, дверьми (в том числе стеклянными), окнами, цветами на окнах, палисадниками, проводами, птицами, прохожими и бог знает чем еще. И все эти объекты надо нарисовать, раскрасить и наделить их физическими параметрами (материал, вес, центр тяжести и т.п.). Представили объем работы? А теперь вспомните еще, что главный герой игры, скорее всего, промчится по этой улице (на которую вы потратили пару месяцев труда) на своем мотоцикле за двадцать секунд.

На самом деле существует пара игр с «полноценным» окружением. Например, высокую планку качества в свое время задали дополнительные уровни для **Unreal Tournament 3**, доступные в пакете **GeForce Graphics Plus Powerpack N1**. Выстрелы из гранатометов и лазерных винтовок деформируют стены, разносят в щепки рекламные щиты, взрывают асфальт. Только вот таких уровней всего три. Еще один пример качественного использования физики — «**Анабиоз: Сон разума**». Активация PhysX преображает игру: появляется реалистичная вода, в каждой каюте десятки мелких предметов начинают жить своей жизнью, подчиняться настоящим физическим законам, а не валяться мертвым грузом на полках и столах.

Терпение — это искусство надеяться

Есть и еще один фактор, который волнует разработчиков игр, — кроссплатформенность. Технология NVIDIA PhysX реально работает не только на PC, но и на консолях (Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii), и даже на откровенно слабых мобильных платформах вроде iPhone. Однако применяется она до сих пор преимущественно в PC-играх, оставляя консольным решениям только самые примитивные физические расчеты. Разумеется, тут дело только в мощностях: современные видеокарты с сотнями шейдерных процессоров легко справляются с нагрузкой, но консоли тем же похвастаться не могут. А представляете, как тяжело создавать одну и ту же игру для разных платформ? NVIDIA, конечно, гордо заявляет о «масштабируемости физики» для систем различной мощности, но на самом деле эта самая маштабируемость — это вагон и маленькая тележка строчек кода, которые придется менять под каждую платформу отдельно. То есть как ни крути, а игру все равно придется изменять под каждую консоль в соответствии с ее производительностью — загружать соответствующие библиотеки и ограничивать глубину расчетов.

Такие сложности, разумеется, не столько привлекают, сколько отпугивают девелоперов. Однако скоро ситуация должна измениться: вопреки слухам, NVIDIA не стала сидеть на мешке сокровищ Ageia и пожинать плоды чужих трудов — программисты компании продолжили разработку физического движка. И уже создали новое решение — причем не одну программу для расчетов, а целую физическую платформу **NVIDIA APEX**.

Вместо того, чтобы сделать очередной низкоуровневый API, был разработан программный пакет для художников и левелдизайнеров, который позволит работать над одной и той же игрой для всех поддерживаемых платформ, не прописывая при этом вручную сложность эффектов для каждой из них. В этой программе есть простые для понимания инстру-

Виртуальные солдаты в игре Darkest of Days грозятся заполнить игровой экран до самого горизонта. Хочется верить, что и модель поведения войск не отстанет от визуальной части.

Сетевая игра Star Tales расскажет о жизни знаменитостей куда лучше, чем программа по MTV. Физический движок PhysX, в свою очередь, неплохо обработает одежду героинь.

менты — практически такие же, как ползунки «детализация текстур», «детализация теней» в меню игр. Разработчику достаточно прописать спецэффект и указать необходимый для его реализации уровень мощности исполняющего устройства, а все остальные действия APEX проделает самостоятельно: каждый раз при запуске игры будет просчитываться мощность игровой платформы и качество физических эффектов установится автоматически. Таким образом, APEX позволяет разработчикам за один подход создать игровые эффекты для любых устройств — тогда как раньше им приходилось ориентироваться на самое слабое из них (чтобы на нем игра шла плавно и не тормозила).

Комплект APEX, так же как и PhysX, состоит из двух частей — собственно движка и библиотек к нему, которые можно скачивать и загружать в игру по мере надобности. В настоящий момент практически все библиотеки, правда, находятся на стадии бета-версий и для скачивания доступны только некоторые из них — модули разрушений, реалистичной растительности, частиц (газ, туман, пыль и тому подобное) и одежды. Но отзывы со стороны девелоперов уже очень хорошие — фокус-группа NVIDIA в один голос утверждает, что работать с APEX удобно, а эффекты ее выглядят намного реалистичнее эффектов PhysX. Кстати, если у вас есть видеокарта NVIDIA GeForce 8800 или старше, вы можете убедиться в этом сами: на нашем диске выложена маленькая демонстрационная игра, созданная с использованием библиотеки **APEX Soft Bodies**. Только не забудьте поставить соответствующие драйверы, прежде чем запускать игру, — их тоже можно взять с диска.

Призрачная угроза

В последнее время все больше говорят об открытой платформе для вычислений общего назначения средствами GPU под названием OpenCL — вот, мол, смотрите, подрастает конкурент NVIDIA. На словах все и вправду весьма внушительно: открытый стандарт, абсолютно бесплатный для любых разработчиков, огромный список поддерживаемого оборудования, сотни энтузиастов со взором горящим в десятках стран мира… Такой подход может разом лишить преимуществ фирменные технологии конкурентов! Правда, в реальности все опять не так радужно: для того, чтобы сесть и написать свой физический движок под OpenCL, нужно не только много ума и усидчивости, но еще деньги и время, а на дворе все кризис, и раскошеливаться на такие рискованные проекты никто не торопится.

Такая же ситуация сложилась и вокруг специализированных шейдеров Compute Shader, которые войдут в состав будущего API DirectX 11. С их помощью тоже можно будет производить расчеты общего назначения на мощностях любых современных графических чипов без использования сторонних платформ и закрытых стандартов вроде NVIDIA CUDA. В теории для них тоже можно было бы написать свой физический движок. У Microsoft даже, скорее всего, нашлись бы на это деньги, если бы не одно но: работать движок, написанный для DirectX 11, сможет только на PC-платформах — консоли его просто не потянут, уровня их мощностей хватает только на DirectX 10, да и то с трудом. Ну а поскольку в сравнении с таким кроссплатформенным гигантом, как PhysX, гипотетический Microsoft-движок смотрится довольно бледно, компания не спешит расставаться с деньгами.

Получается, что на самом деле новых конкурентов NVIDIA не увидит еще долго — время не то. Другое дело — конкуренты старые. PhysX ведь, как ни крути, не открытый движок. Да, его могут использовать все желающие, но обязательная причастность к «зеленому» лагерю NVIDIA при этом импонирует далеко не каждому. Самый яркий пример — поддержка со стороны видеокарт AMD: вы вот можете представить себе коробку с новой мощной видеокартой ATI Radeon с логотипом NVIDIA PhysX? Мы точно не можем. Умельцы с сайта **NGOhq.com** пытались сделать драйвер, который бы обманул программное обеспечение PhysX и заставил его работать на видеокартах ATI Radeon HD, но… за полгода ни к чему хорошему попытки не привели — и энтузиазм «подпольщиков» поутих.

По слухам, AMD уже вступала в переговоры с NVIDIA по поводу использования PhysX, но результатов так и не добилась. После этого компания обратила свой взор на физический движок Havok, принадлежащий компании Intel (подробнее об этом читайте на врезке). Как знать, может быть, вместе с Larrabee появятся и «физические решения» для AMD?

■■■

«Физическая» технология NVIDIA медленно, но верно завоевывает сердца разработчиков игр. Сейчас ее поддерживают 140 игр, еще несколько десятков находится в разработке. Ядро PhysX уже вживлено в большинство самых мощных игровых движков — **Unreal Engine 3** (**Epic**), **Gamebryo 2.5** (**Emergent Game Technologies**), **Diesel Engine** (**GRIN**), **Eclipse Engine** (**BioWare**). Однако о полном порабощении умов девелоперов новой технологией говорить пока слишком рано — на это потребуется еще не один год. ■

Посеять хаос

Чтобы не отставать от **NVIDIA** по части физики, **AMD** решила завязать крепкие отношения с компанией **Intel**. Вернее, с тем ее подразделением, что занимается разработкой **Havok**. Надо сказать, процессорные гиганты неожиданно быстро нашли общий язык — движок был сразу же лицензирован для видеокарт **ATI**, и инженеры-разработчики обеих компаний принялись творить чудеса. Перед ними встала весьма непростая задача: написать физический движок на основе OpenCL, не уступающий по функциональности PhysX, да еще научить его масштабировать физику в зависимости от мощности игровой платформы. Такой подход позволит играм задействовать все ресурсы компьютера с любым x86-совместимым процессором и любой современной видеокартой — если разработчикам удастся реализовать свои смелые идеи, конечно.

Первые плоды сотрудничества AMD и Intel были продемонстрированы на **Game Developer's Conference** в марте 2009 года — программистам показали модули **Havok Cloth** и **Havok Destruction**. Первый отвечает за обработку тканей, а второй — за разрушения, оба модуля прекрасно работают с видеокартами **ATI Radeon** и процессорами **AMD Phenom II**. Правда, никаких новых высот Havok пока не покорил — его успехи в физике пока что не дотягивают до высоких планок PhysX. В общем, то, что AMD включилась в гонку физических вооружений, конечно, отрадно, но только пока не анонсирована ни одна игра, которая бы поддерживала новые технологии.

Патч с физическими спецэффектами к игре Sacred 2: Fallen Angel добавляет особый шарм фэнтезийным битвам. К примеру, движения гигантского голема порождают ударную волну и сотни камней по всему периметру.

Добавление множества частиц моментально преображает местность — освещение немного изменяется, в кустах появляются светлячки. Конечно, картинка всего великолепия не передает

За гранью экрана

Тестирование игровой системы Philips amBX

Александр Карпушев

Вы надеваете шлем, и плоская картинка игрового мира окружает вас, приобретает объем, становится реальностью. Вы выходите на утес, и прохладный ветерок обдувает ваше лицо. Вы стоите на виртуальном пляже, и лучи солнца поджаривают ваши плечи и спину. Вы вдыхаете полной грудью и чувствуете запах моря и водорослей, ветерок доносит аромат бензина с заправки неподалеку...

Все это давно могло бы стать явью, если хотя бы процентов десять устройств для погружения в виртуальную реальность преодолели путь от прототипа до прилавка магазина, а разработчики игр начали бы их поддерживать. Но практически все подобные проекты канули в Лету: сошли с дистанции 3D-шлемы, существующие перчатки с обратной связью поддерживаются жалкой кучкой программ, ходячие полы **CirculaFloor** и «комнаты погружения» **Amadex** давно списаны на свалку истории. Но то, что не вышло у очень серьезных разработок, потихонечку получается у довольно простенькой системы **Philips amBX**.

Инженерный образец системы нам довелось испытать еще прошлой осенью, но в продажу в нашей стране Philips amBX поступила только сейчас. На подходе генератор запахов, а пока в состав комплекса amBX входит качественная акустика, цветное освещение, вибрация, а также искусственно нагнетаемые потоки воздуха, которые имитируют в играх ветер. «Полное погружение в игровой процесс с воздействием на все органы восприятия человека, сидящего за компьютером» — вот какую задачу поставили перед собой голландцы из Phillips. Давайте посмотрим, насколько у них получилось.

Видеть игру

Все началось с того, что в 1991 году Philips придумала технологию **Ambilight**. В то время идея вообще не имела никакого отношения к играм. Голландцы хотели... подсвечивать телевизоры. Технология задействовала периферическое зрение человека, «омывая» пространство вокруг экрана координированной подсветкой, составляемой из 16 миллионов оттенков. На словах эффект от генерируемых Ambilight бликов описать довольно сложно, но в итоге зритель полностью погружался в происходящее на экране. Телевизоры с Ambilight продаются и сейчас (и даже пользуются спросом), но на этом, к счастью, развитие технологии не остановилось.

Следующим шагом в сторону «глубоких виртуальных реальностей» стало создание периферийной игровой системы для PC — amBX. Принцип работы был использован тот же: три источника света (один располагается за монитором, два по бокам от него) через специальный протокол синхронизируются с изображением на экране и «расширяют» его границы. Выглядит это приблизительно так. Вы сидите в темном помещении (верхний свет лучше выключить, иначе эффект будет заметно слабее), начинаете играть. Включается подсветка amBX, и, если вы не отвлекаетесь от экрана, в какой-то момент вам начинает казаться, что синее небо на мониторе выплескивается за границы экрана, ночные тени расползаются по углам, солнце начинает светить откуда-то сверху... Стоит перевести взгляд от центра монитора, и мираж рассеивается, но если вы смотрите на экран, то блики, генерируемые amBX, воспринимаются только периферическим зрением: вы на самом деле можете почувствовать, что игра как бы обволакивает вас, или наоборот — вы втягиваетесь вглубь экрана.

Конечно, комплект сам по себе не может улучшить изображение, выдаваемое монитором. Патчи amBX (которые надо скачивать для каждой игры отдельно) считывают специальный игровой код, чтобы в нужный момент подсвечивать цветом белые светильники, расположенные на сателлитах, и три источника света «омывателя стен». Если патча для игры нет, то amBX будет выдавать полную околесицу и никакого погружения не произойдет. Да и те игры, для которых код уже написан, зачастую выдают такое, что хочется тут же выключить устройство. Но для некото-

«Омыватель стен» называли так не за красивые глаза: он действительно омывает светом стену за монитором своими 16 миллионами цветов так, что изображение будто бы выплывает за границы экрана.

Call of Duty 4 считается своеобразным бенчмарком amBX — в этой игре возможности системы используются по максимуму.

рых тайтлов патчи написаны очень качественно, в них amBX действительно дает ощущение «присутствия в игре».

Чувствовать игру

Помимо световых эффектов, amBX умеет показывать еще несколько интересных фокусов. Отдельными аксессуарами идут парные вентиляторы и вибрирующие манжеты под запястья. Вентиляторы дуют вам в лицо свежим «внутриигровым» ветром, манжеты же эмулируют отдачу огнестрельного оружия, изображают землетрясения, морские волны и вообще всячески стараются передать из виртуальности побольше тактильных ощущений.

Разумеется, устройство само не может определить, что происходит на экране. Его нужно запрограммировать, и делать это должны разработчики игр. И вот с этим пока есть серьезные проблемы. Поддержка основной световой составляющей amBX есть уже во многих тайтлах, а вот дружить с манжетами и вентиляторами большая часть игр отказывается. На вопрос «почему?» девелоперы обычно отвечают что-то в духе «интенсивное использование вентиляторов может досаждать игроку, так что они их все равно быстро отключат…»

Отчасти они правы. Если написать кривой код, то кулеры amBX будут вести себя словно матерые кабаны в брачный период. Приведем простой пример. Стоило нам сесть на мотоцикл в **Tomb Rider: Underworld** (эта игра поддерживает amBX со всеми прибамбасами), как вентиляторы завыли двумя ранеными бомбардировщиками и начали дуть совсем не в такт тому, что происходит на экране. Разумеется, пришлось сразу осадить систему и выключить воздушный поток.

С двумя другими играми, которые мы активно тестировали на совместимость с amBX, — **Far Cry** и **Call of Duty 4** — ситуация совсем иная. Здесь вентиляторы очень точно имитируют ветер, а когда героя накрывает взрывной волной, выдают в лицо максимальный воздушный поток. Манжеты тоже пульсируют одновременно с выстрелами и поворотами руля техники.

В систему amBX входит также комплект акустики 2.1 с заявленной мощностью 160 Вт: по 40 Вт на каждый сателлит и 80 Вт на сабвуфер. Частотный диапазон — от 35 Гц до 20 кГц. Со звуком у Philips традиционно всегда все было хорошо: если до этого вы вдруг не отличали на слух выстрелы АКМ от РПК, то у вас появится хорошая возможность это исправить. Сабвуфер ухает так, что с непривычки от неожиданного взрыва гранаты подпрыгиваешь на стуле.

Ныряем?

Работает amBX с Windows XP и Vista, драйверы устанавливаются автоматически и без лишних проблем. Некоторые затруднения могут возникнуть только у обладателей 64-битных версий, но все необходимые для них драйверы выложены на сайтах amBX и Phillips. Владельцам «надкушенных яблок» повезло куда меньше: официальных драйверов под Mac до сих пор не существует, а неофициальные отличаются феноменальной способностью запарывать операционную систему за десять минут игры. Даже линуксоидам повезло больше: практически под все популярные UNIX-системы уже существуют рабочие версии программного обеспечения.

Куда печальнее обстоят дела с поддерживаемыми играми. Все их можно условно разделить на три категории: с базовой (только свет), средней (свет и периферия) и полной поддержкой комплекта. Эффекты освещения работают во многих играх, качество поддержки, правда, далеко не всегда хорошее: тут все зависит от того, насколько ответственно подошли к вопросу программисты. Например, в **C&C 3: Tiberium Wars** подсветка складывается то из двух разных цветов, а то и вообще из одного усредненного относительно картинки на экране. Иными словами, проще вырубить amBX и играть по старинке.

Совсем иная ситуация, скажем, в **Call of Duty 4: Modern Warfare**: вовремя не прикрыв веки, можно на пару секунд ослепнуть от взрыва световой гранаты, а освещение Ambilight задействует несколько миллионов оттенков. Вообще Call of Duty 4 — это своеобразный бенчмарк для системы amBX, прокачивающий все ее возможности.

Про вентиляторы и манжету разработчики постоянно забывают. Типичный пример — **Assassin's Creed**. С подсветкой здесь все более-менее прилично, но что мешало задействовать вентиляторы, скажем, в прыжках с высоты — непонятно. Впрочем, недоработки

Дышать игрой

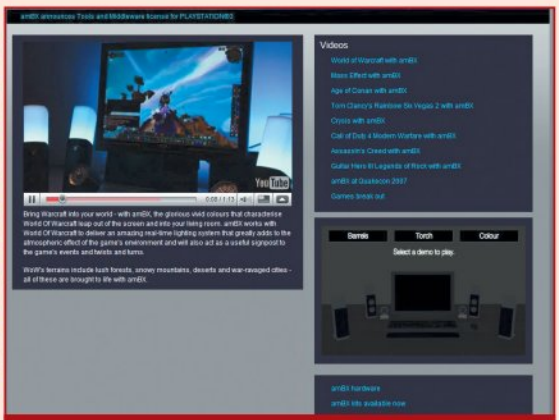
В конце июля прошлого года Philips объявила, что работает над дополнением к системе amBX — генератором запахов. Специальное устройство должно будет испускать различные ароматы в зависимости от того, в какой локации игрового мира находится игрок. На полях можно будет почувствовать аромат цветов и трав, в городе — запах гари и асфальта.

В процессе испытаний выяснилось забавное. Впустить аромат в комнату достаточно легко, а вот очистить от него помещение намного сложнее. Поэтому пришлось создавать не только саму «запаховую коробку», но и устройство, «убивающее» полученный результат. Тут уж одной лавандой не обойтись.

Говорят, что устройство уже готово, но образцов в России пока нет — так что мы обязательно протестируем его, как только оно доедет до редакции.

Начинание, безусловно, отличное, но вот в светлом будущем запахового элемента amBX у нас есть серьезные сомнения. Программистам ведь придется писать новый сложный код чуть ли не для каждой игровой области. Это долго, тяжело, и пока большая часть игроков не обзаведется amBX — делать этого, разумеется, никто не станет.

Плюс... мы как-то слабо себе представляем, захотите ли вы, например, вдохнуть полной грудью амбре, скажем, из... **Left 4 Dead**. Тухлятинки, знаете ли, и на помойке хватает.



На сайте www.ambx.com можно посмотреть демонстрационные ролики системы amBX.

В начале июля компания Philips объявила о скором выходе системы amBX для Sony PlayStation 3. Комплект будет состоять из акустики, трех источников света, вентиляторов и специальных манжет, надевающихся на руки игрока.

еще могут исправить: драйверы для amBX постоянно дорабатываются, регулярно выходит поддержка новых и «новых старых» игр и обновляются уже существующие патчи. К тому же несколько недель назад Philips наконец-то выложила на своем сайте открытый amBX SDK, и теперь каждый желающий может «проапгрейдить» любимую игру.

Если программные недоработки и нестыковки вполне решаемы, то вот от второй серьезной проблемы устройства так просто, увы, не избавишься. Если вы сильно подвержены морской болезни, за amBX лучше не садиться: особенно если планируете играть в шутеры от первого лица. Дело в том, что amBX фактически обманывает мозг — рассказывает ему неправильную информацию о местоположении тела, заставляет его поверить в то, что вы активно двигаетесь, в то время как на самом деле центр тяжести вашего тела прочно приклеен к стулу перед компьютером. Вестибулярный аппарат при этом, разумеется, никакого движения не чувствует — и возникает тот самый «морской эффект», что косит пассажиров дорогостоящих круизов и экстремальных маршрутных такси: тошнота, головокружение и общая квелость организма. Чтобы этого не случилось, обычно достаточно включить в комнате свет и отодвинуться от компьютера, — но половина ощущений от игры, ради которых, собственно, и задумывалась amBX, при этом, конечно, теряется.

■■■

amBX хоть и предназначена для игр, с легкостью справляется и с видео, и с музыкой — необходимые плагины для проигрывателей можно скачать на сайте ***www.ambx.com***. В продаже сегодня встречаются сразу четыре комплекта системы: **Starter Kit SGC5101** (1720 руб.) состоит из колонок и системы проецирования света на стену, в **Pro Gamer Kit SGC5102** (3372 руб.) добавляются более качественные колонки и сабвуфер, **Kit Extension SGC6101** (720 руб.) состоит из вентиляторов и манжеты с вибрацией, а комплект **Premium Kit SGC5103** (6480 руб.) включает в себя вообще все компоненты сразу. Приятным бонусом идут бесплатные игры: в Starter Kit — одна, в Pro Gamer — две, в Premium — три, на выбор. Для того, чтобы найти упомянутые выше це-

Мир amBX

Сегодня комплект amBX поддерживает больше 140 игр, но далеко не во всех из них эффекты реализованы по максимуму. Полный список игр можно посмотреть на сайте ***www.ambx.com/wiki/List_of_compatible_games***, но обновляется он не так часто, как хотелось бы, и не учитывает патчи, написанные энтузиастами. Мы собрали информацию из разных источников и сделали выборку самых, на наш взгляд, важных игр, которые поддерживаются amBX.

Игра	Свет	Вентилятор	Вибрация
Age of Empires 3	да	нет	нет
Alone in the Dark	да	нет	нет
amOEBA	да	да	да
Assassin's Creed	да	да	да
BioShock	да	нет	нет
Black & White 2	да	нет	нет
Broken Sword: The Angel of Death	да	да	да
Brothers in Arms: Hell's Highway	да	да	да
Call of Duty 2	да	нет	нет
Call of Duty 4: Modern Warfare	да	да	да
Civilization 4	да	нет	нет
Clive Barker's Jericho	да	да	да
Command & Conquer: Red Alert 3	да	да	да
Crysis	да	да	да
Crysis Warhead	да	да	нет
Doom 3	да	да	да
Elder Scrolls 4: Oblivion	да	да	да
F.E.A.R.	да	нет	да
Fallout 3	да	нет	да
Far Cry	да	да	да
Far Cry 2	да	да	да
Grand Theft Auto 4	да	нет	нет
Halo 2	да	нет	нет
Heroes of Might and Magic 5	да	нет	нет
Lineage 2	да	да	нет
Mass Effect	да	нет	нет
Multiwinia	да	да	да
Need for Speed: Carbon	да	да	да
Need for Speed: ProStreet	да	да	да
Overlord	да	да	да
Overlord: Raising Hell	да	да	да
Prototype	да	нет	нет
Sims 2	да	нет	нет
Sims 3	да	нет	нет
Tom Clancy's EndWar	да	да	да
Tom Clancy's HAWX	да	да	да
Unreal Tournament 3	да	да	да
World of Goo	да	нет	нет
World of Warcraft	да	да	нет

Сегодня в мире существует двенадцать кинотеатров, в залах которых работает технология Ambilight. Самый крупный из них, двенадцатизальный West Park Cinema, расположен в Лондоне, самый маленький — частный кинотеатр на пятнадцать человек Xiao Chang — в Бангкоке.

«Омыватель стен» расширяет границы экрана, перенося игровые пейзажи на стены за монитором.

Если выкрутить сабвуфер на максимум, то от взрыва в игре можно даже оглохнуть. По крайней мере, звон в ушах точно будет.

Легкий бриз, сильные порывы ветра, ураган, взрывная волна... вентиляторы вполне достоверно имитируют все это. Жаль, нет регулятора влажности.

Отныне отдача от выстрела — это не просто прыгающий по экрану курсор, но и вполне ощутимый удар по запястьям.

ны, нужно приложить некоторые усилия. Дело в том, что официально amBX начал продаваться в России совсем недавно. А все комплекты, которые стояли на витринах до этого, вывозились из Европы и США. Поэтому к их изначальной стоимости прибавлялись еще стоимость перевозки и накрутка торговых сетей. В результате ценник зачастую увеличивался (и до сих пор завышен во многих магазинах) в полтора-два раза. Оригинальные комплекты лучше всего искать у официальных дистрибьюторов Philips в России.

И в завершение разговора мы таки не удержались и решили ответить на вопрос, на который каждый должен ответить для себя сам: стоит или не стоит покупать amBX обычному человеку. Тут все очень непросто. Дело в том, что amBX — это устройство, которое дает по-настоящему новый игровой опыт. Новые ощущения и эмоции. Игры становятся более насыщенными, яркими, если хотите, объемными (во всех смыслах этого слова). Но! Мы заметили своеобразный наркотический эффект. После того, как вы проходите пару игр с качественной поддержкой всех элементов системы, играть *без* amBX уже не хочется: ни в эти игры, ни в какие-то другие. А помните, что мы вам говорили про поддержку? Не все игры сегодня дружат с amBX, и далеко не все, которые дружат, делают это надлежащим образом.

Плюс, amBX все-таки еще недостаточно раскручена, чтобы можно было со стопроцентной уверенностью говорить, что все это благое начинание не накроется медным тазом в ближайший год-два. Но если разработчики продолжат поддерживать устройство (тут все зависит от того, как поведет себя Philips: с одной стороны, проект продолжает развиваться, в продаже скоро появится комплект amBX для PS3, с другой — продажи идут не очень-то хорошо), то через некоторое время мы с вами станем свидетелями маленького чуда. Без всяких сложных костюмов виртуальной реальности игры начнут дарить нам значительно больше ощущений и эмоций, чем они это делают сейчас. ■

Перчатки-VR вымерли даже раньше, чем VR-шлемы. Причина — слишком высокая цена. К тому же такие устройства слишком часто ломались.

Управление гневом

Новая линейка от SteelSeries

Николай Жогов

У любого человека, увлеченно играющего в **World of Warcraft**, практически каждая кнопка на клавиатуре закреплена за определенным действием в игре. Здесь — заклинания, здесь — лечебная настойка, тут — команды для рейда. Вот только обычная клавиатура, увы, не то чтобы очень удобна для скоростной игры в WoW. Отлично это понимая, компания SteelSeries выпустила пару управляющих девайсов специально для заядлых варкрафтеров.

Технология сборки клавиатуры **ZBoard Wrath of the Lich King** сама по себе достаточно оригинальна: на монолитную базу-подошву с обычными для всех клавиатур безымянными штырьками кнопок устанавливается съемный кейсет — раскладываемая на три части панель с клавишами. Особенность в том, что в комплекте идет как стандартный кейсет, практически не отличающийся от обычной клавиатуры, так и специализированный — либо общеигровой (с выделенными клавишами бега, прыжков, перезарядки), либо, как **Wrath of the Lich King Keyset**, заточенный под конкретную игру. Выбранный кейсет устанавливается на базу (слева закрепляется тремя штырьками, справа защелкивается), автоматически определяется и подключается при соприкосновении шести контактов. Заменить кейсет можно в «горячем» режиме, то есть без перезагрузки компьютера и отключения самой клавиатуры, даже во время игры.

На самой базе имеется два USB-порта (хватит и мышке, и флэшке) и подборка из 17 мультимедийных кнопок: от управления плеером до перехода на официальный сайт ZBoard. Все кнопки можно перепрограммировать с помощью специального ПО, которое идет в комплекте с клавиатурой. А можно еще проще: зажмите любую из этих клавиш более чем на две секунды, и на нее автоматом «повесится» последнее действие.

Чем же хороши специализированные игровые кейсеты ZBoard? Во-первых, каждый (а их выпущено большое количество) имеет собственное расположение и уникальную маркировку управляющих игрой кнопок. Вы получаете максимально оптимизированную для игры клавиатуру. Все оружие, команды, действия и предметы игры всегда под рукой и перед глазами. Так, у кейсета Wrath of the Lich King главные игровые кнопки располагаются на месте блока цифровых клавиш. Двенадцать из них объединены в секцию PvP, а еще четыре — в блок управления чатом. Привычные стрелки отличаются увеличенными размерами, а вблизи них находятся кнопки быстрого переключения между ходьбой и бегом. Блок редактирования и навигации по тексту приспособлен для пролистывания различных меню и смены вида. Чуть выше приютились три кнопки для переключения между наборами эмоций. Кроме того, во всем этом многообразии нашлось место еще для пяти клавиш: Screenshot, Show/Hide UI, Inspect, Score Screen и Zone Map (она же — Battle Map на полях сражений). Словом, все что надо — под рукой. Чтобы друзья не усомнились, для чего предназначена клавиатура, на игровую часть наклеен портрет Короля-лича Артаса с неизменным Фростморном в руках.

Основной блок раскладки отличается от обычного только тем, что под большинством полезных клавиш подписаны те действия, которые они выполняют в игре: например, кнопка «Ч» подписана «сесть/встать». Впрочем, никто не запрещает вам записать на любую кнопку макрос любой степени сложности и наклеить на нее специальную наклейку (идут в комплекте), пометку на которой можно подписать специальным маркером, дабы не полагаться на память. Еще один приятный момент — кейсет способен одновременно обрабатывать до семи нажатий клавиш. Хотя в World of Warcraft это вряд ли пригодится.

Клавиатура совместима не только с Wrath of the Lich King, но и со всеми ранними версиями игры. Кроме того, в продаже все еще можно встретить кейсеты, выпущенные во времена **Burning Crusade** и классического World of Warcraft. Учтите, что при покупке первого вам придется мириться с менее удобной раскладкой и меньшим числом доступных эмоций, а вторая рассчитана преимущественно на соло-игру в режиме PvE.

Кстати, если вы уже являетесь счастливым обладателем клавиатуры ZBoard, то приобщиться к прекрасному можно, просто докупив кейсет Wrath of the Lich King — он продается и в виде отдельного товара. Заплатить за кейсет придется €25, в то время как полноценная клавиатура обойдется в €65.

Помимо клавиатуры, в новую линейку SteelSeries вошли проводная мышка и пара разновидностей ковриков под нее. Грызуна назвали **World of Warcraft MMO Gaming Mouse**, и отличительных особенностей у него две — гибко настраиваемая подсветка и огромное количество программируемых клавиш.

Производитель заявляет, что число доступных для подсветки цветов равно 16 миллионам. Проверить эту цифру сложно, но иллюминацию действительно можно сделать практически любой. При этом интенсивность свечения также разрешено настраивать: можно даже сделать пульсирующий свет и научить мышку менять «окрас» при переходе из одной локации WoW в другую (утилита работает только в Windows Vista).

Поначалу количество кнопок на мышке ужасает — их пятнадцать, и на каждую можно записывать не только обычные макросы, но и целые наборы команд. Максимальное число профилей — десять. Скоростные показатели мыши также на высоте — разрешение сенсора 3200 dpi. Сама мышка очень красивая, да и эргономика на уровне. Кстати, хоть Gaming Mouse и создана для World of Warcraft, с нею вполне можно участвовать в киберспортивных состязаниях. Цена вопроса — €90.

Что касается ковриков, то их в комплекте два — **5C Limited Edition** и **QcK Limited Edition**. QcK — это модель среднего класса, которая должна устроить большинство пользователей, а 5C предназначен для профессиональных игроков, желающих выжать из мыши максимум. Оба коврика довольно большие и прекрасно работают как с оптическими, так и с лазерными грызунами. ■

Тройной форсаж

Тестирование материнской платы GIGABYTE GA-EX58-UD5

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Чипсет**: Intel X58 Express ● **Поддерживаемые процессоры**: Intel Core i7 (Socket LGA 1366) ● **Поддерживаемая память:** 800/1066/1333/2100 МГц DDR3, до 24 Гб ● **Графические разъемы:** 2x PCIe x16, 1x PCIe x8 ● **Разъемы расширения**: 1x PCIe x1, 1x PCIe x4, 2x PCI ● **Дисковая система:** 10x SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), IDE ● **Звуковая подсистема**: 8-канальный кодек Realtek ALC 889A ● **Задняя панель**: 2x PS/2 (клавиатура, мышь), 8x USB, 1x FireWire, 2x LAN 1 Гбит, выходы S/PDIF (оптический и коаксиальный) ● **Цена:** 9000 руб.

Обычно человек, собирая компьютер, в первую очередь выбирает видеокарту или процессор, потом память, а затем уже, оценив оставшийся бюджет, смотрит на подходящие материнские платы. Подход этот в корне неверен — все-таки компьютер лучше собирать с головы. Причем голова эта — вовсе не центральный процессор, как многие думают, а чипсет материнки, именно он отвечает за качественное питание всех остальных элементов, и только от него зависит, насколько эффективно вы сможете использовать остальные комплектующие.

Тайна раскрыта

Материнская плата **Gigabyte GA-EX58-UD5** построена на базе чипсета **Intel X58** и входит в привилегированную линейку **Ultra Durable 3**. То есть, если говорить проще, эта плата сделана по особым технологиям — к примеру, в ее текстолите содержится в два раза больше меди, чем в стандартных моделях, поэтому сигнал и теплообмен у платы значительно выше. Gigabyte использовала MOSFET-транзисторы, установила дроссели с ферритовыми сердечниками и распаяла конденсаторы с твердыми электролитами.

У платы отличный разгонный потенциал: система охлаждения состоит из четырех алюминиевых радиаторов, по одному досталось южному и северному мостам, остальные — цепям питания. При этом все радиаторы объединены между собой тепловыми трубками.

Не придется волноваться и о наборе разъемов — Gigabyte использовала возможности чипсета на полную. Здесь есть три PCIe x16 (а это означает, что на карте можно собрать хоть 3-way SLI), но при этом не пострадали остальные порты: есть два PCI, по одному PCIe x1 и PCIe x4. Причем последний не закрыт защелками сзади, поэтому в него можно установить плату большего размера. Обидно только за PCIe x1: он расположен впритык к радиатору и поставить в него что-либо нам так и не удалось.

Сюрпризы

Не обошлось и без традиционных гигабайтовских сюрпризов. Например, у карты есть десять (!) портов SATA II — причем расположены они под прямым углом к плате и потому всегда остаются доступными. Задняя панель радует не меньше: восемь полноценных USB, FireWire, выход на 8-канальную акустику, порты PS/2 и целых два разъема LAN.

Дисплей POST-кодов позволяет отслеживать процесс загрузки и возникающие ошибки, а в пару к нему Gigabyte придумала хитрую систему сигналов, благодаря которым можно следить за питающими каналами, температурой и напряжением на основных элементах системы. Организована она просто, но эффектно: рядом со слотами оперативной памяти есть блок светодиодов, мигающих разными цветами. Рядом с ними расположены кнопки включения и перезагрузки. Да и клавишу сброса настроек BIOS вынесли на заднюю панель карты — теперь с ней наконец-то стало удобно работать. Если что-то пойдет не так — все под рукой, даже боковую крышку не надо снимать.

На деле

Сборка прошла без проблем (если не считать печали о порте PCIe x1), и, проверив плату на стабильность, мы приступили к самому интересному — разгону. По традиции Gigabyte использует BIOS от **Award**: основные пункты в нем выглядят довольно стандартно, выделяется только раздел, посвященный разгону. Настроить тут можно каждую мелочь, заблокированы только частоты PCI (но это не очень страшно).

Экспериментировать мы решили с нашим тестовым **Core i7 920**. При помощи нехитрых манипуляций нам удалось его разогнать со штатных 2,66 ГГц до впечатляющих 3,8 ГГц. В принципе, мы добирались и до 3,9 ГГц, но тут уже система работала нестабильно. В процессе разгона выяснилось, что GA-EX58-UD5 поддерживает технологию DualBIOS, так что можно создать пару профилей (к примеру, один для штатной работы, другой — для игр) и переключать их при перезагрузке компьютера. Кстати, для того, чтобы настроить эти профили, необязательно залезать в BIOS — Gigabyte предлагает целый набор программного обеспечения для разгона под Windows (включая даже собственную программу восстановления операционной системы).

Самое удивительное, что за топовую плату с отличными разгонными характеристиками и со множеством новых технологий просят всего 9000 руб.

ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ В 3D

Тестирование компьютера Meijin Action Core 2 Duo 3,33 ГГц

Игорь Холопов

Технические характеристики ● **Корпус:** ATX Tower SILVERSTONE KUBLAI KL02B Black без БП ● **Блок питания:** ATX 750 В P4 Thermaltake W0117 PFC Black ● **Процессор:** Intel Core 2 Duo E8600/3,33 ГГц OEM ● **Кулер на процессоре:** Zalman CNPS9700 NT ● **Материнская плата:** ATX nForce 780i SLI/LAN ZOTAC NF780I-A-E ● **Оперативная память:** DDR2 PC6400 2 Гб Kingston KVR800 D2N6/2G CL6 (2 планки) ● **Видеокарта:** PCIe NVIDIA GeForce GTS 250 512 Мб ASUS NGTS250/HTDI/512MD3 (2 карточки в SLI-режиме) ● **Жесткий диск:** SATA 500 Гб Seagate ST3500418AS ● **Оптический привод:** DVD-RW SATA/Black NEC AD-7240S Dual Layer OEM ● **Контейнер:** Card Reader 3,5» Black All in 1 USB 2.0 ● **Охлаждение:** 120 мм SilentBlade GT12025EDLA-1 Black (OEM) ● **ПО в комплекте:** Windows Vista Home Premium SP1 64-bit Rus DVD (OEM), антивирус Agnitum Outpost Security Suite Pro (на 1 ПК) ● **Цена:** 48 425 руб.

Готовые компьютерные решения — прекрасный способ сэкономить время покупателя. Не нужно изучать комплектующие, вгрызаться в тайминги и сравнивать рабочие частоты, достаточно зайти в магазин и взглянуть на товарные ярлыки. Вот этот компьютер слева — «Разумная доступность», этот справа — «Взрыв графики», а этот, с семизначным ценником — «Монстр для босса». Порой на прилавках можно встретить и вовсе удивительные решения вроде «Компьютера для 3D-игр» **Meijin Action Core 2 Duo 3,33 ГГц**. Он продается вместе с 3D-очками от **NVIDIA** (6105 руб.) и монитором **Samsung 2233RZ KFV 3D** (19 381 руб.), обещает своему будущему хозяину «открыть все двери в мир настоящих трехмерных игр» и «покорить вершины производительности».

Барьер трехмерности

Эта модель — младшая в линейке компьютеров Meijin, работающих с **NVIDIA 3D Vision**, но, тем не менее, начинка у нее достаточно мощная. Хороший процессор, 4 Гб оперативной памяти, две видеокарты **GeForce GTS 250** с 512 Гб памяти на борту в режиме SLI — на компьютере можно играть практически во все современные игры на максимальных настройках. К тому же за 48 тыс. руб. вы получите не только системный блок, но и лицензионное ПО (операционная система и антивирус), и сервисное обслуживание Meijin.

Теперь о производительности компьютера в стереорежиме. Дело в том, что технология NVIDIA сама по себе весьма требовательна к железу, что не удивительно, так как для каждого глаза создается своя картинка. В принципе, 3D Vision работает и с картами серии 8xxx, но для того, чтобы увидеть все красоты, которые она может предложить, стоит ставить более мощное железо. В нашем случае включение режима 3D Vision в Crysis привело к резкому падению производительности системы при двухкратном антиалиасинге — ситуация вполне ожидаемая. Остается надеяться на новые драйверы NVIDIA — компания продолжает дорабатывать свою технологию, и не за горами очередная оптимизация. Тем более что сегодня 3D Vision поддерживает уже более 400 игр, в будущем их количество только увеличится — так что на полпути разработку технологии точно не бросят.

Доверяй, но проверяй

Температурный тест системник прошел успешно. Температура материнской платы в рабочем режиме — 37 градусов, процессора — на 10 градусов выше. Перейдем к более интересным для игроков вещам — тестам на общую производительность системы, а также игровой и синтетической нагрузке. **Crysis** мы запускали в двух разных разрешениях: 1680x1050 и 1920x1080 (см. таблицу 2). Fps при отключенном антиалиасинге довольно высокий — 48 и 43 кадра в секунду соответственно, попытка выставить четырехкратный AA привела к падению производительности до 20 и 10 кадров. В **3DMark Vantage** компьютер выдал 7662 итоговых очка — хороший показатель.

Невооруженным глазом

В качестве стандартного игрового компьютера Meijin Action Core 2 Duo 3,33 ГГц показал себя отлично — производительности хватает на все современные игры. С технологией 3D Vision ситуация уже сложнее — оперативной памяти на неоптимизированную объемную графику уже не хватает, и даже две карты в режиме SLI не всегда справляются с поставленной задачей. С другой стороны — софт постепенно оптимизируется, и через полгода на том же компьютере игры со стереоэффектом, скорее всего, будут идти уже без тормозов. ■

Системный блок	Meijin Intel Core 2 Duo E8600 780i, 4G, 500G, 2x NVIDIA GTS 250 SLI, DVD-RW, Vista
Монитор	Samsung 2233RZ KFV 3D
Виртуальные очки	NVIDIA GeForce 3D Vision Kit

CRYSIS		
	1680x1050	1920x1080
AA no AF x16	48,11	43,73
AA x4 AF x16	19,73	9,7

3DMARK VANTAGE	
CPU	6624
GPU	8085
SCORE	7662

PCMARK VANTAGE	
PCMark Suite	3571
Memories Suite	4058
TV and Movies Suite	4699
Music Suite	5110
Communications Suite	4581
Productivity Suite	2229
HDD Test Suite	4758

Космический холод

Обзор системы охлаждения Cooler Master V10

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Поддерживаемые платформы:** AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, Intel LGA 775, LGA 1366 ● **Материалы:** алюминий (радиаторы), медь (основа и тепловые трубки), пластик (кожух) ● **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм ● **Вентиляторы:** 120x120x25 мм, 800-2400 об/мин ● **Производительность вентиляторов:** 2x 90 CFM ● **Уровень шума:** 17 дБ ● **Время наработки на отказ:** 40 000 ч ● **Размеры:** 237x130x161 мм ● **Вес:** 1,2 кг

Тестовый стенд	
Материнская плата:	DFI LANPARTY DK X48-T2RS (Intel X48)
Процессор:	Intel Core 2 Extreme QX9650 (3 ГГц -> 3,78 ГГц)
Термоинтерфейс:	Arctic Silver 5
Оперативная память:	2x 1 Corsair Dominator TWIN2X2048-9136C5D
Видеокарта:	XFX GeForce GTX 285 1024 Мб
Блок питания:	Thermaltake Toughpower 1500 Вт
Корпус:	Ascot 6AR2-B

На выставке **Computex 2009**, проходившей в Тайпее в начале июня, стенд компании **Cooler Master** стал одним из самых популярных — вокруг него вечно толпились журналисты. А все потому, что там каждый день показывали настоящие чудеса — на работающий кулер **Cooler Master V10** симпатичные тайваньские девушки в цветастых платьях выливали стаканами воду, и вода эта превращалась в лед еще в воздухе.

Здоровяк с секретом

Новое творение инженеров Cooler Master кажется огромным даже на фоне других суперкулеров: при размерах 237x130x161 мм вес V10 составляет 1,2 кг. Под пластиковым кожухом — десять никелированных тепловых трубок и составной алюминиевый радиатор из трех частей. Общая площадь радиатора составляет больше 10 500 см² (для сравнения, площадь **ThermoLab BARAM** — 7580 см², **Thermalright Ultra-120** — 8000 см², **Scythe Orochi** — 8700 см²). За поставку свежего воздуха отвечают два 120-миллиметровых вентилятора с красной подсветкой: один расположен вертикально, другой — горизонтально. Ежеминутно они прокачивают через радиатор 5,14 м³ воздуха.

Но главный секрет Cooler Master V10, конечно, не в вентиляторах, а в сочетании воздушного охлаждения со встроенным модулем Пельтье. Над медным основанием кулера расположена металлическая пластина, одна сторона которой после пропускания электрического тока охлаждается почти до нулевой температуры. При этом вторая сторона пластины раскаляется, радиаторы же, тепловые трубки и вентиляторы отводят от нее тепло. Энергопотребление модуля Пельтье варьирует в зависимости от температуры процессора, достигая в пике 70 Вт.

Если вдруг термоэлектрический элемент выйдет из строя, V10 продолжит работать — как показали тесты, температура процессора в таком случае увеличивается не более чем на 5-6 градусов.

Результаты тестов

В комплект поставки Cooler Master V10 входит термопаста, памятка о работе термоэлектрического модуля и набор креплений для всех популярных процессорных разъемов — в том числе LGA 1366 и Socket AM3. С установкой справится даже ребенок: все подробно расписано и нарисовано в инструкции на нескольких языках. Только учтите: кулер поместится далеко не в каждый компьютерный корпус: расстояние от правого края материнской платы до корзины пятидюймового отсека должно быть не менее 4 см.

После установки система охлаждения обдувает процессор, околосокетное пространство и модули памяти. Эффективность очень высокая: Cooler Master V10 позволил разогнать **Intel Core 2 Extreme QX9650** с 3 ГГц до 3,78 ГГц и легко прошел проверку на стабильность с помощью **Linpack**.

При включенном термоэлектрическом элементе и средней скорости вращения вентилятора (1080 об/мин) температура процессора не поднималась выше 85 градусов. На максимальных оборотах температура снижается на 4-5 градусов, но вентиляторы гудят, как дрель «Свердловск», — работать невозможно.

■ ■ ■

Cooler Master создали настоящего монстра — морозит он действительно отлично. Смущают только габариты кулера и шумность его вентиляторов — вряд ли такую штуку захочется ставить на домашний компьютер, пусть он даже трижды разогнанный и очень любимый. Кроме того, стоить этот морозильник тоже будет недешево: официально цена еще не объявлена, но производитель намекает, что она точно не будет ниже 4000 руб. В то время как тот же BARAM стоит почти вдвое дешевле. ■

Штатный режим работы			
Система охлаждения	**Количество вентиляторов**	**Скорость вращения, об/мин**	**Температура, °C**
Cooler Master V8	1	1080	90
Cooler Master V10 (TEC вкл.)	2	1080	83
Cooler Master V10 (TEC выкл.)	2	1080	89
ThermoLab BARAM	2	1080	85

Режим Overclocking			
Система охлаждения	**Количество вентиляторов**	**Скорость вращения, об/мин**	**Температура, °C**
Cooler Master V8	1	2000	80
Cooler Master V10 (TEC вкл.)	2	2300	79
Cooler Master V10 (TEC выкл.)	2	2300	85
ThermoLab BARAM	2	2300	80

HARD@IGROMANIA.RU

ВЫХОДИМ НА ОРБИТУ

Тестирование 3D-мыши Orbita Mouse

Александр Карпушев

С тех самых пор, как **Apple** изобрела для плееров **iPod** колесо **ClickWheel**, показав всему миру, насколько простым и удобным может быть скроллинг, многие задумались, как бы ту же самую идею использовать в обычных компьютерных мышках. Ведь за три-четыре часа сидения за компьютером человек обычно прокручивает несколько сотен метров текста и графики: в Word, в почтовом ящике, в браузере, на виртуальной карте или внутри программ.

Колесо обычной мышки, даже если это **Logitech Revolution**, сложно назвать удобным, его приходится постоянно докручивать или останавливать. Нужно что-то другое, гибрид мыши и контроллера **Griffin PowerMate**, дизайнерской электронной «лапки», на два действия которой (поворот и нажатие) можно запрограммировать добрую сотню функций. Нечто похожее сделала компания **Cyber Sport**, известная среди геймеров своей недорогой и очень удобной мышкой **Cyber Snipa Stinger**.

Теперь же название компании у всех будет ассоциироваться совсем с другим устройством — с **Orbita Mouse**. Собственно, его и мышью-то можно назвать с большой натяжкой. Девайс представляет собой одно большое колесо прокрутки, чувствительное к нажатию, вращать его можно бесконечно, не отрывая пальца.

Неопознанный крутящийся объект

Оправдывая свое космическое название, Orbita Mouse выглядит как летающая тарелка — естественно, беспроводная. С компьютером ее связывает док-станция с USB-кабелем регулируемой длины, что должно понравиться владельцам ноутбуков. Аккумулятор мыши встроенный, зарядка происходит на док-станции. Есть специальные настройки аккумулятора, которые позволяют экономить его заряд: через пять минут простоя мышь «засыпает», и разбудить ее может нажатие любой кнопки. А где-то за полчаса до полной разрядки Orbita Mouse начинает жалобно пищать и мигать синим глазом.

Первое время кажется, будто мышь живая — она вибрирует, как медуза. Дело в том, что корпус Orbita Mouse одет в оболочку из латекса. Она очень мягкая, шероховатая на ощупь и как будто теплая. К тому же латекс предотвращает скольжение мышки в руке, и его просто мыть (в теплой воде с мылом), оболочка у Orbita Mouse съемная. Кстати, возможность самостоятельно помыть мышку — штука весьма полезная, особенно если вы не планируете менять своего грызуна пару лет.

Кнопок у чудо-мышки шесть. Две из них можно увидеть невооруженным глазом, они расположены сверху: полупрозрачная треугольная кнопка для калибровки и большая, чуть вогнутая круглая кнопка — аналог скролла. Кольцом (с тремя небольшими промежутками) опоясывают мышь оставшиеся четыре кнопки. Они играют роль правой кнопки обычной мыши. Увидеть их воочию можно, только сняв латексную оболочку.

Нижняя часть мыши фиксируется кольцом с шариковыми подшипниками, для того чтобы верхняя могла свободно вращаться. На подошве расположено отверстие оптического сенсора (разрешение — 800 dpi), кнопка включения и перезагрузки.

Самое время попробовать мышь в деле, но есть одно но. Необходимо пройти три этапа подготовки, без которых комфортной работы не получится.

Зарядить. Калибровать. Сориентировать.

От того, что вы просто достанете Orbita Mouse из коробки и подключите к компьютеру, ничего не случится. То есть компьютер новое устройство увидит, все-таки Plug-n-Play, но работать как надо она не будет.

Прежде всего мышь следует зарядить, а затем откалибровать. В этом нет ничего странного: Orbita Mouse ориентируется в пространстве не только с помощью оптического лазера, но и посредством электронного компаса. Ему надо разъяснить, где верх, а где низ. Последним действием будет ориентация, в котором мышь запоминает позицию «верх». Описанные действия наглядно представлены в видеокурсе на официальном сайте — ***www.orbitamouse.com***.

Не стоит забывать о том, что Orbita Mouse работает на частоте 2,4 ГГц, поэтому если вы будете использовать ее в паре с обычной беспроводной мышью, то между ними могут возникать конфликты.

Подготовку выполнили, лишние мышки отключили, можно работать. Но мы все же рекомендуем заглянуть в специальное приложение, в котором можно настроить мышь до мельчайших подробностей: от переназначения функций кнопок и их комбинаций до настройки чувствительности отдельных элементов. В комплекте поставляется программное обеспечение на английском языке, русскую же версию можно скачать с официального сайта.

Мы танцуем лунный вальс: впечатления

Самое сложное — описывать впечатления от работы с Orbita Mouse. На самом деле лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать: на официальном сайте мыши представлены видеоролики, демонстрирующие ее работу в приложениях **Google Earth** и **Final Cut**. В роликах вы увидите, как изящно, легко и естественно управляется с Orbita Mouse ведущий. Действительно, эта мышь не терпит грубого обращения и даже крепких объятий, работа с ней напоминает воздушный вальс. Как и при обучении танцу, придется долго оттачивать движения, повторяя и повторяя одно и то же сначала медленно, затем быстрее.... До тех пор, пока не начнет казаться, что с Orbita Mouse вы работали всегда. Иначе не стоит и браться — вам будет чертовски неудобно.

У нас все получилось. Не в первый день, но мы все же научились танцевать с «Орбитой» па-де-де. Мышь передает компьютеру информацию с трех осей, поэтому манипулировать 3D-объектами удобно и просто. Во всех приложениях, использующих трехмерный скроллинг (Google Earth, **3ds Max**, **iClone**), прикладных видео- и фоторедакторах (**Pinnacle Studio**, Final Cut, **Photoshop**) мышь повела себя, не побоимся этого слова, бесподобно. Удобство строится не только на инновационном скроллинге, но и на возможности программирования кнопок и их комбинаций. Кстати, сказанное относится и к трехмерным играм — например, к **EVE Online**.

В тех играх, которые не требуют высокой скорости реакции (**Sims 3**, пошаговые стратегии), Orbita Mouse вполне может заменить обычную мышь. В аркадах вроде **Alien Shooter** и **Crimsonland** новая мышка даже удобней обычной: в стрельбе веером Orbita Mouse даст фору любой обычной мышке. А вот в классических шутерах лучше использовать нормальную геймерскую мышь, Orbita Mouse обеспечит лишь постоянную прописку на кладбище — прицел с ней скачет по экрану как хочет, управлять им просто невозможно. ■

msi™

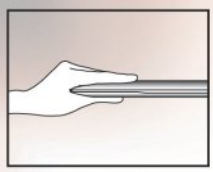
MSI рекомендует Windows Vista® Home Premium

Серия X-Slim
X340

Реклама. Товар сертифицирован.

ЛЕГКИЙ · ТОНКИЙ · ЭЛЕГАНТНЫЙ

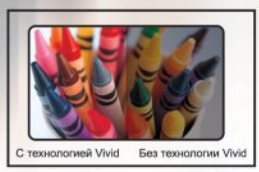
технологии нового поколения для ультратонких ноутбуков



Ультратонкий дизайн корпуса

Мегапиксельная веб-камера, стереодинамики и микрофон

Высокоэффективные технологии энергосбережения



Эксклюзивная технология MSI Vivid

Широкоэкранный дисплей 13" с соотношением сторон 16:9

Windows Vista
Home Premium

Работайте не выходя из дома.

Поделитесь прекрасными мгновениями своей жизни благодаря ОС Windows Vista®.

intel Centrino inside™

Ищи знак Intel Inside®

ru.msi.com

MSI X340 работает на технологии Intel® Centrino®
MSI X340 комплектуется подлинной Windows Vista® Home Premium

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Практически все серьезные производители материнских плат уже выпустили (или хотя бы анонсировали) решения на базе чипсета Intel X58. Причем большая часть из них ориентирована на игровой сегмент — в них можно поставить до четырех карт PCIe x16. Однако, если вы всерьез захотите воспользоваться всеми благами цивилизации и собрать себе мощный игровой компьютер на этой основе, стоит подумать и о более эффективном охлаждении.

К сожалению, купить игровую оперативную память от Kingston с радиаторным охлаждением в российских магазинах пока еще очень сложно, а о специальном вентиляторе для нее и вовсе остается только мечтать, поэтому стоит обратить внимание на общее охлаждение компьютера. В этом месяце в магазинах появилось множество моделей корпусов с вентиляторами 36 см на боковой стенке — красиво, тихо и, главное, эффективно. Правда, один из лучших корпусов в этой весовой категории, Thermaltake Level 10, который компания разработала совместно с BMW Design к своему 10-летнему юбилею и представила публике на недавно прошедшей Computex, до нас все еще не дошел. Зато на российском рынке, наконец, появились корпуса компании Gigabyte — бюджетные, эргономичные и с эффективным охлаждением.

Не стоит забывать и о блоках питания. В последнее время производители БП перестали гнаться за мощностями и начали уделять больше внимания эффективности. КПД теперь доходит до 90%, а то и выше. Кстати, компания FSP неожиданно снизила цены на свою продукцию (на качестве это, что удивительно, не сказалось)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 940 BOX (ядро Bloomfield, частота 2,93 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	19998
Системная плата: ASRock X58 SuperComputer (Intel X58 + ICH10R, 4x PCIe x16, 3x PCI, 6x DDR3 1066-2000 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, 2x Gigabit LAN)	9845
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Видеокарта: ASUS 2x GeForce GTX295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	20300
Жесткий диск: WD WD15EADS 1,5 Тб (7200 rpm, 32 Мб, SATA II)	6190
Оптический привод: Lite-On DH-4B1S (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8740
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водяное охлаждение + БП FSP Epsilon 1010W	21000
Системный блок:	**93063**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	17150
Монитор: LG W3000H-BN (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 5 мс, 370 кд/м², 1000:1, DVI, USB)	48500
Системный блок и периферия:	**165113**
Замена ЦП: Intel Core i7 965 Extreme BOX (ядро Bloomfield, частота 3,2 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	12000
Замена видеокарты: дополнительная ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	20300
Дополнительные DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Со всеми наворотами:	**204403**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 7750 Black Edition (ядро Kuma, частота 2,7 ГГц, Socket AM2, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 2 Мб) + кулер Cooler Master V4	3150
Системная плата: Gigabyte GA-M720-US3 (NVIDIA nForce 720D, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 512 Мб DDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2470
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-400PNF (400 Вт, 12 см, 20+4 PIN)	3815
Системный блок:	**15285**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-611 (тип: 2.0, 18 Вт, 40-18000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2023NW (TN, 20 дюймов, 1680x1050, 8 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	5500
Системный блок и периферия:	**22940**
Замена ЦП: AMD Phenom X3 8750 Black Edition BOX (ядро Toliman, частота 2,4 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	1300
Замена видеокарты: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	2430
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**27430**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Dual-Core E5200 (ядро Wolfdale, частота 2,6 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 2 Мб) + кулер Cooler Master V4	3300
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-S3L (Intel P43 + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коаксиальный, оптический), Surround-out, Gigabit LAN)	2600
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gigabyte GeForce 9500 GT 1 Гб DDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, TV)	2600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-400PNF (400 Вт, 12 см, 20+4 PIN)	3815
Системный блок:	**15815**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**27864**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	2301
Замена видеокарты: Gainward GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1299
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**32224**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (ядро Toliman, частота 2,4 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб) + кулер Cooler Master V4	4450
Системная плата: Gigabyte GA-M770-UD3 (NVIDIA nForce 770, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2690
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	4900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-450PAF (450 Вт, 8 см, 20+4 PIN)	4000
Системный блок:	**20120**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	9600
Системный блок и периферия:	**34280**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 920 BOX (ядро Deneb, частота 2,8 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3140
Замена видеокарты: XFX ATI Radeon HD 4850 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV)	1220
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**39300**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб) + кулер Cooler Master V4	5700
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3LR (Intel P43 + ICH10R, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 8 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-PIN, 4-PIN), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3390
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Gainward GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	3820
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-450PAF (450 Вт, 8 см, 20+4 PIN)	4000
Системный блок:	**20990**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G24oid (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	11910
Системный блок и периферия:	**39670**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	3400
Замена видеокарты: Microstar N260GTX-T2D896-OC GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3060
Замена памяти: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**46890**

и одновременно завезла в Россию новые модели блоков питания поэтому практически все компьютеры на сей раз мы собирали на БП именно этой марки.

В категории «**Дешево и сердито**» (меньше 15 000 руб.) заменим боксовые вентиляторы на нечто более эффективное: используем Cooler Master V4 — тихий, но мощный процессорный кулер. Охлаждением всех остальных компонентов займется 36-см вентилятор корпуса 3Q Propeller. Ну и оснастим всю эту систему блоком питания FSP мощностью 400 Вт.

В более мощных системах категории «**Смерть тормозам**» (меньше 20 000 руб.) замена охлаждения еще более актуальна — используем тот же кулер и чуть более продвинутый корпус 3Q Propeller. Мощность блока питания придется увеличить, чтобы хватило всем компонентам. Кстати, технология Noise Killer, использующаяся в блоке питания FSP 450 Вт, поможет сделать компьютер еще более тихим: она контролирует скорость вращения вентиляторов в зависимости от температуры самого БП.

Выкинем шумные вентиляторы и из компьютеров категории «**Займи, но купи**» (меньше 30 000 руб.) — их место займет куда более эффективный Cooler Master Hyper N520. Всего 1200 рублей, и компьютер разом стал работать тише и стабильнее. Для пущего эффекта поставим видеокарту Sapphire Radeon HD 4850 Vapor-X с 1 Гб собственной памяти — карты этой серии пока что самые тихие в мире.

Для самых мощных компьютеров категории «**Тебя я видел во сне**» (цена не ограничена) используем новую материнскую плату экстра-класса — ASRock X58 SuperComputer. На ней можно собрать настоящий компьютер мечты с четырьмя видеокартами в режимах SLI/CrossFire и 24 Гб оперативной памяти! Чтобы все это чудо запустилось, поставим киловаттный блок питания FSP Group Epsilon 1010W. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 920 (ядро Deneb, частота 2,8 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper N520	7600
Системная плата: ASUS M3N-HT Deluxe/Memipipe (nForce 780a, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, 3-way SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	4900
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5730
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3150
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q BlackHawk, blue, neon (eSATA, black, no PSU) + БП FSP BlueStorm II (500 Вт, 12 см, 20+4 PIN)	6893
Системный блок:	**30943**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal-1 (тип: 2.0, 30 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA , HDMI)	17600
Системный блок и периферия:	**55893**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2170
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4193
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**63936**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 (ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper N520	9000
Системная плата: Gigabyte GA-EP45-UD3L (Intel P45 Express + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667-1366 макс. до 16 Гб, звук, SATA II, IDE, LPT, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3380
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Microstar N260GTX-T2D896-OC 896Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7050
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750640AS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q BlackHawk, blue, neon (eSATA, black, no PSU) + БП FSP-450PAF (450 Вт, 8 см, 20+4 pin)	5993
Системный блок:	**30793**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO 3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: Liyama ProElite B2409HDS-1 (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	17500
Системный блок и периферия:	**57753**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9650 (ядро Yorkfield, частота 3 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 12 Мб)	3090
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12950
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**75473**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

У меня проблема с папками в Windows. Я их вид все время настраиваю так, чтобы было удобно, а он сбивается после каждой перезагрузки. ОС Windows XP SP3.

Для начала откройте свойства папки (для этого в меню любой открытой папки нажмите **Сервис -> Свойства папки**) и проверьте, включен ли во вкладке **Вид** флажок **Запоминать параметры отображения каждой папки**.

Если он включен, а проблема сохраняется, скорее всего, дело в ограничении системы на количество папок, для которых запоминаются параметры отображения. По умолчанию стоит двести, для того чтобы увеличить количество, нужно запустить редактор реестра (**Пуск -> Выполнить -> regedit**) и создать в разделах **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Shell** и **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ShellNoRoam** новый параметр **BagMRU Size** со значением 5000. Для этого выберите раздел реестра, в меню **Правка** выберите пункт **Создать**, а затем параметр **DWORD**. Введите **BagMRU Size** и нажмите **Enter**. В меню **Правка** выберите команду **Изменить**, напечатайте значение 5000 и нажмите кнопку **Ok**.

В чем отличие 32-битной системы и 64-битной?

64-битная система полностью использует 64-битную архитектуру процессоров, в которой по сравнению с 32-битной (x86) удвоено количество регистров и адресов памяти. На практике это означает, что 64-битная система поддерживает объем оперативной памяти больше 4 Гб. Увеличивается эффективность приложений, производящих объемные вычисления (правда, только в том случае, если само приложение специально скомпилировано под 64 бита).

64-битные системы обратно совместимы с 32-битными программами — то есть, говоря проще, умеют эмулировать 32 бита. Так что почти все 32-битные утилиты можно запустить и на 64 битах, но драйвера устройств для разных систем нужны разные.

У меня есть компьютер с видеокартой NVIDIA GeForce 8800GTS, производитель Leadtek. На день рождения мне подарили такую же карточку, но от Gigabyte. Как их соединить и распределить их мощность, какие программы для этого нужны? Материнская плата у меня — ASUS P5K.

К сожалению, ваша материнская плата не поддерживает технологию **SLI**, которая нужна для объединения видеокарт. Это недостаток всех материнок на чипсетах **Intel**, выпущенных до **Intel X58**. SLI работает с чипсетами **NVIDIA nForce** и с современными Intel. Однако вы все равно можете использовать вторую видеокарту — например, можно задействовать ее мощности для ускорения физики с помощью драйверов **NVIDIA PhysX**. Если бы материнская плата поддерживала SLI, достаточно было бы просто установить свежий драйвер **NVIDIA ForceWare**.

Что случилось с моим антивирусом Panda Titanium? Я не могу скачать обновления и не получается зайти на их сайт. На всех других компьютерах (даже у меня дома) подобных проблем нет.

Скорее всего, вирус на вашем компьютере заблокировал сайты и сервера обновлений наиболее популярных антивирусов. Попробуйте просмотреть файл **WINDOWS\system32\drivers\etc\hosts**, если там есть записи, отсылающие сайты антивирусов к адресу **127.0.0.1**, удалите строчки с ними. Если таких записей нет, значит заражен системный файл службы доступа к Сети. Советуем сделать загрузочный диск с обновленным антивирусом и проверить систему.

Один из самых распространенных вирусов, дающих такой эффект, — червь **Kido**. Для его лечения «**Лаборатория Касперского**» разработала специальную утилиту **KidoKiller**, которую можно бесплатно скачать на сайте «Лаборатории». Кроме этого следует установить с сайта **Microsoft** патчи, закрывающие уязвимости **MS08-067**, **MS08-068**, **MS09-001**.

У меня в последнее время регулярно во время игр вылезает «синий экран смерти» со словами:
Hardware Malfunction
Call your hardware vendor for support
NMI: Parity check/ Memory Parity Error
*****The system has halted*****
Вылет происходит только во время игр. Сначала я думал, что это из-за недоработанности модов для King's Bounty, но и Sims 3, и Demigod тоже вылетают. Я скачал последние драйвера для видеокарты — воз и ныне там. Еще: я точно не помню, но, похоже, вылеты начались после установки SP3 для Windows XP.

Возможно несколько причин появления такого «синего экрана»: некорректная работа драйверов, неисправное железо или вирусы. Но судя по тому, что ошибка возникает только в играх, проблема в видеокарте. Если не помогает переустановка драйверов, скорее все-

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

го, видюха просто перегревается. Попробуйте прочистить кулер видеокарты или поставить более мощный. Если и это не поможет, проверьте видеокарту с помощью программы **3DMark** и оперативную память программой **Memtest**.

Прочитал у вас в новостях, что из Xbox 360 современные игры выжимают все возможности, резерва на будущее нет (по крайней мере, по словам Патрика Содерланда, вице-президента европейского филиала EA Games). Правда ли это? И какую приставку лучше купить при выборе из Nintendo Wii, PS3, Xbox 360?

С одной стороны, лучше представителя компании-разработчика игр об этом судить сложно. С другой — делать скоропалительные выводы из таких заявлений все же не стоит. Для начала, г-н Содерланд имел в виду всего лишь более сложную архитектуру **Sony PlayStation 3**: у процессора **Xenon** (**Xbox 360**) всего 3 симметричных ядра, а у **Cell** (**PS3**) — 7 несимметричных: 6 рабочих и одно зарезервированное для нужд системы. Именно поэтому разработчики долгое время считали PS3 менее удобной платформой. Тем не менее до выхода нового поколения приставок (которое ожидается не раньше 2010 года) и **Microsoft**, и **Sony** вполне хватает резервов.

При выборе между PS3 и Xbox 360 стоит обращать внимание не на призрачные платформенные преимущества, а на уникальные игры для этих консолей. Ну и на всякие мелочи вроде более удобного конкретно для вас геймпада, сервиса онлайн-игр или встроенного привода Blu-ray.

Wii — консоль значительно менее производительная (но и более дешевая). **Nintendo** не гонятся за мощностью и до последнего времени «выезжала» в основном за счет своего уникального контроллера **Wii Remote**. Впрочем, у Sony с Microsoft есть свои аналоги «активного управления» — видеокамера **Eye Toy** (PS3) и **Project Natal** (360).

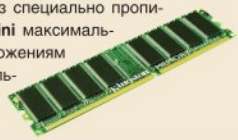
Недавно подключил безлимитный интернет со скоростью 128 Кбит/с, но файлы качаются со скоростью 20-30 Кб/с. Почему так медленно и как можно увеличить скорость?

Прежде всего нужно определиться: вероятно, скорость подключения — 128 Кбит/с. В этом случае скорость передачи файлов должна достигать только 16 Кб/с (в одном байте — восемь бит). Если скорость действительно в 4-5 раз меньше заявленной, обратитесь к провайдеру. Если разница меньше — стоит сначала посмотреть в **Диспетчер задач**. Все лишние соединения на вашем компьютере можно заблокировать файерволом (например, через **Outpost**). Есть смысл обновить антивирус и проверить компьютер — часто вирусы создают поток информации, забивающий канал.

Если ваше подключение беспроводное, возможно, потери информации возникают из-за плохого сигнала. Ограничение может быть и у принимающего файл компьютера. Наконец, многие каналы такой скорости просто несимметричны: например, 128 Кбит/с на вход и 32 Кбит/с на выход.

Не так давно я купил новый компьютер, в магазине мне его собрали, установили лицензионную Windows XP SP3 и опечатали. Пришел домой, посмотрел конфигурацию — все оборудование вроде как я заказывал, а ОЗУ почему-то 3,25 Гб (хотя заказывал 2 планки по 2 Гб). Залез в BIOS: установлено и использовано памяти 4028 Мб. Хотелось бы узнать, Windows использует всю память или лишь то, что обозначено в свойствах?

Если ваша Windows XP — 32-битная, для нее такое поведение нормально. Дело в том, что в 32-битных системах адресное пространство ограничено и максимальный объем поддерживаемой памяти равен как раз 4 Гб. Но часть из адресного пространства используется для других устройств, поэтому система может использовать только 3,25 Гб ОЗУ. Кстати, без специально прописанного ключа запуска **/3Gb** в **boot.ini** максимальный объем памяти, выделяемый приложениям в XP, — 2 Гб. Увы, полноценно использовать все 4 Гб можно только на 64-битной Windows XP.



Я вот давно хочу установить вторую операционную систему на свой комп. Когда я поставил Windows Vista SP1, я добавил еще раздел на жестком для XP. Я хочу спросить, как мне установить XP в специально созданный мною для нее раздел. А то вдруг она при установке с диска сама решит устанавливаться в раздел диска C. Да, и какая файловая система лучше подойдет для XP, NTFS или FAT32?

При установке **Windows XP** обязательно возникает окошко с выбором раздела диска, где можно увидеть все текущие разделы с буквами и именами. Чтобы не запутаться, можно еще в работающей системе переименовать нужный раздел в «Windows XP».

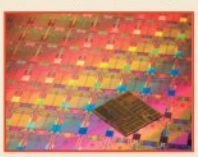
Выбор между **NTFS** и **FAT32** очевиден: NTFS. В отличие от FAT, это современная, быстрая и надежная файловая система. Единственный ее недостаток в нынешних условиях — плохая совместимость с альтернативными ОС, такими как **Linux**. Но если вы собираетесь устанавливать только Windows XP и **Vista** — NTFS подойдет лучше всего.

У меня стоит видеокарта Sparkle NVIDIA 8800 GTS 512 Мб. В свойствах видеоадаптера я заметил, что графической памяти доступно 1279 Мб. Подскажите, можно ли использовать эти 1279 Мб вместо стандартных 512, и если да, то не повредит ли это моей видеокарте?

Физическая память видеокарты — по-прежнему 512 Мб. Но в драйверах **NVIDIA** применяется технология **TurboCache**, расширяющая объем видеопамяти и полосу пропускания видеокарты за счет оперативки. В данном случае для этого используется 768 Мб. Такой режим работы предусмотрен производителем и, конечно, не повредит железу. Видеокарты с поддержкой TurboCache показывают лучшие результаты, чем их аналоги, не работающие с оперативной памятью. Но худшие, чем модели с тем же объемом встроенной памяти.

Почему видеокарты с двумя GPU называют двухъядерными, ведь они двухпроцессорные?

Так исторически сложилось. Да, фактически все «двухъядерные» видеокарты имеют два отдельных графических процессора (то есть два отдельных ядра вычислений), и во все современные GPU заложена возможность распараллеливания данных на разные потоки. Однако до недавнего времени размещение двух ядер в одном чипе было экономически невыгодно производителям видеокарт — слишком уж дорого выходило. Но тенденции меняются, и скоро мы уже увидим первые по-настоящему двухъядерные видеокарты **NVIDIA GT300**, **ATI R800** и даже многоядерного монстра **Intel Larrabee**, объединяющего в себе и CPU, и GPU.



Александр Башкиров

СЕГОДНЯ iPHONE, ЗАВТРА ЧЕМПИОН

Изо всех переносных игровых устройств собственно портативными игровыми консолями могут считаться только гаджеты Sony и Nintendo. Apple, Nokia, Palm, Microsoft и другие просто влезли под шумок и наслаждаются поднявшейся вокруг них шумихой. Но сейчас эта шумиха утихает и выясняется, что хозяйничает на рынке портативных консолей вовсе не портативная игровая консоль.

Сегодня на рынке портативных игровых платформ существует три крупных компании — **Sony** с ее PSP, **Nintendo** с ее DS и **Apple** с iPhone, который, по большому счету, игровой системой не является. С ними сожительствует единая игровая платформа N-Gage 2.0 и множество мобильных телефонов, на каждом из которых имеется тетрис, арканоид и мобильный вариант **Spore**. Ситуация усугубляется еще и тем, что параллельно существуют три (а скоро будет четыре) версии PSP, три версии DS и три варианта iPhone (не считая двух версий iPod touch) — итого больше десяти разнообразных гаджетов. Они упорно пытаются выпихнуть друг друга с рынка портативных игровых устройств — ведь среднестатистический игрок довольствуется одной, максимум двумя переносными консолями.

God of War: Chains of Olympus — последний крупный блокбастер на PSP, третья игра в серии и приквел к оригинальному God of War. Игра вышла в марте 2008-го — с тех пор на PSP было абсолютно нечем заняться.

Попробуем разобраться, кто тут с кем конкурирует, кто проигрывает, кто побеждает, кто наносит внезапный и страшный ответный удар, у кого больше всего игр и по чьему образу и подобию будут строиться портативные игровые системы в будущем.

Из консольного ада

Для PSP, портативной консоли Sony, последние полтора года выдались очень тяжелыми. За 2008 год на PSP вышло порядка 50 игр, из которых по-настоящему успешной была разве что **God of War: Chains of Olympus**. А самой продаваемой игрой на этой консоли остается **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** 2005 года выпуска. От непосредственного конкурента (Nintendo DS) PSP отстает по продажам в два раза: делу не смог помочь ни внезапный успех франчайза **Monster Hunter** в Японии, ни выпуск усовершенствованной версии — PSP-3000, консоли с микрофоном и улучшенным экраном.

Новые прошивки добавили PSP неигровых опций — электронную почту и разговоры по **Skype**, благодаря аддону PSP-290 у консоли появился GPS. Последний год Sony всячески старалась скрыть тот факт, что PSP — это игровая платформа. И как-то незаметно PSP из главной портативной игровой системы Sony превратилась в платформу для эмуляции старых игр и просмотра фильмов — благо при просмотре видео в PSP-3000 долго не садится аккумулятор...

Из-за расположения крестовины и аналоговой рукоятки PSPgo похожа на контроллер DualShock: рукоятка находится справа от крестовины, а не точно под ней, как на PSP-3000. Но вот насколько эту штуку будет удобно держать в руках, мы узнаем только осенью.

Компанию очень подвел формат UMD (Universal Media Disc) — игры на мини-дисках стоят $20-40 и продаются плохо (фильмы на мини-дисках не продавались вообще), а онлайновый магазин **PlayStation Store** используется для приобретения классических игр для первой PlayStation, а не для продажи свежих PSP-игр и дополнений к ним. По всему складывалось, что Sony не в состоянии привлечь на PSP крупных разработчиков и известные лицензии, что компания игнорирует PSP в пользу PlayStation 3, что продолжения портативных экспериментов не будет.

Но после E3 ситуация полностью изменилась. Была объявлена новая версия консоли — **PSPgo**, поступающая в продажу 1 октября по цене в $249 (оригинальная консоль сейчас стоит $169). Вслед за анонсом PSPgo объявили целую серию игр-блокбастеров, существенно отличающихся от той продукции, что Nintendo выпускает на DS (или сторонние разработчики — на iPhone). Портативный симулятор **Gran Turismo PSP** должен открыть на PSP новую эру гонок. Неожиданный интерес к платформе проявила **Capcom** с **Resident Evil Portable** — хотя ранее эта же компания отменила разработку

Devil May Cry для PSP и, судя по всему, готовилась проститься с платформой. Объявлены PSP-версия **Tekken 6**, **MotorStorm: Arctic Edge**, **SoulCalibur: Broken Destiny**, **LittleBigPlanet**. Сведений о LittleBigPlanet пока мало, но, скорее всего, в игре будет возможность интеграции с PS3-версией, выхода в онлайн и игры на сотнях уже готовых уровней...

Между тем из всех современных платформ PSP больше всего соответствует представлениям о полноценной карманной *консоли*: у нее есть не только кнопки и крестовина, но и шифты, и аналоговая рукоятка (пусть и не очень удобная). PSPgo двухуровневая: верхняя панель с экраном будет сдвигаться, открывая доступ к органам управления; сам экран уменьшился с 4,3 дюйма до 3,8 дюйма, добавлен Bluetooth для локальных многопользовательских игр, но — самое важное! — убран привод UMD. Теперь все игры нужно будет покупать в PlayStation Store через консоль PS3 или PC-версию магазина или по Wi-Fi напрямую с PSP.

Но как же быть со старыми дорогостоящими UMD, которыми уже владеют игроки? Представители Sony отвечают, что, во-первых, PSPgo не ставит себе задачу полностью заменить PSP-3000: в магазинах будут продаваться обе платформы — как мобильный и бюджетный вариант. Во-вторых, «подавляющее большинство вышедших PSP-игр будет доступно в онлайновом магазине» и владельцы новой PSP, видимо, смогут скачивать уже купленные на UMD игры бесплатно. А все игры, выпущенные после 1 октября 2009 года, сразу будут появляться в онлайне. Читаем между строк: по нашим прогнозам, выпуск игр на UMD будет плавно прекращен где-то к середине 2010 года (как это уже произошло с UMD-фильмами), а PSP-3000 из полноценной альтернативы PSPgo превратится в ретроплатформу наподобие Play-Station 2.

Кратос из God of War — один из героев файтинга SoulCalibur: Broken Destiny. Игра построена на основе SoulCalibur 4, выходит в сентябре 2009-го, эксклюзивна для PSP и рассчитана на новичков (одиночный режим в Broken Destiny представляет собой одну большую тренировочную миссию).

MotorStorm: Arctic Edge, игра про смертельно опасные гонки на Аляске, выходит одновременно на PSP и PlayStation 2 этой осенью. Впервые в истории аркадных гонок на трассу вместе с обычными багги и грузовиками выходят снегоходы и снегоуборщики.

Когда игр много

Внутренних изменений в PSPgo нет, это всего лишь новая версия уже существующей платформы. При одном только взгляде на сложенную PSPgo становится понятно, насколько сильно повлияли на рынок портативных видеоигр iPhone и iPod touch: габаритами, размером экрана и даже моделью продаж PSPgo подозрительно напоминает гаджет, выпущенный Apple в 2007 году.

По сравнению с инженерами консольных фирм у инженеров Apple был больший бюджет, да и технологии они использовали более современные — все-таки первая версия iPhone появилась через два с половиной года после Nintendo DS (ноябрь 2004-го) и Sony PSP (декабрь 2004-го). Первый iPhone использовал процессор ARM1176 производительностью в 412 МГц, в то время как в DS стоит пара ранних ARM-процессоров производительностью в 67 и 33 МГц, а в PSP — два процессора устаревшей архитектуры MIPS по 333 МГц (MIPS-процессоры использовались еще в Nintendo 64, первой и второй PlayStation и в PC начала девяностых). Разрешение экрана iPhone — 320x480, это больше, чем у экранов DS (256x192), и легко сопоставимо с разрешением PSP (480x272).

Metal Gear Solid Touch — рельсовый шутер для iPhone. Мы не управляем перемещениями Снэйка — только наводим на врагов прицел или двумя пальцами увеличиваем изображение при стрельбе из снайперской винтовки.

В то время как игры для PSP и DS стоят от $20 до $50 (другими словами, не слишком отличаются по цене от игр для настоящих больших консолей и PC), игры для iPhone в открытом компанией Apple онлайновом магазине **App Store** стоят $1-5 ($10 — это для них уже очень дорого). Через год после запуска, по состоянию на июнь 2009 года, в App Store содержалось уже 25 000 приложений, а общее число закачек зашкаливало за 800 млн...

Подавляющее большинство игр в App Store попадает в разряд казуальных (**Galcon**, **Wurdle**, **Trism**, **iShoot**, **Topple 1-2**, **Tap Defense**, **Cube Runner**, **Word Warp**, **JellyCar** и другие), «настоящие» игры встречаются редко, и еще реже оказываются играбельны. Разработчики до сих пор не уверены, можно ли посредством гироскопов и сенсорного экрана управлять большой настоящей игрой привычного жанра. В результате появляются рельсовые шутеры вроде **Doom Resurrection** и **Metal Gear Solid Touch**, гоночные игры, авиасимуляторы,

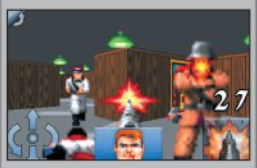
Space Ace на iPhone — переиздание классической интерактивной мультаркады (сиквела Dragon's Lair) 1984 года. Игра замечательная, но органы управления (стрелки и кнопка выстрела) рисуются непосредственно на экране, и при нажатии на них пальцы закрывают самые интересные фрагменты мультфильма.

где самолет управляется наклоном iPhone, и довольно грубые поделки вроде **Hero of Sparta**, где управлять нужно виртуальными кнопками виртуального геймпада. При этом на iPhone есть версии **I Love Katamari** и **Need for Speed**, **SimCity** и **Peggle**, вышли классические **Wolfenstein 3D** и **Space Ace**. Попытки крупных издателей **Gameloft**, **THQ**, **Namco Bandai**, **Electronic Arts** и **Sega** выпускать на iPhone серьезные коммерческие игры привели к разговорам о создании в App Store отдельной секции, игры для которой будут проходить строгий контроль качества и продаваться по $40-50.

Сейчас устройство App Store — самое слабое место iPhone как игровой платформы. Примитивная система сортировки по жанрам и категориям не справляется с потоком новых игр, во всевозможные топы попадают (и, следовательно, покупаются) не самые качественные, а самые дешевые приложения. Это успешно доказали разработчики Peggle, временно сбросившие цену игры с $5 до $1 и немедленно угодившие на первое место по продажам. Сходная ситуация сложилась на американском рынке видеоигр в начале восьмидесятых годов прошлого века — огромное количество игр, выпускаемых наспех сформированными компаниями, контроля качества нет, игры никем не тестируются перед релизом... Тогда все закончилось полным крахом рынка видеоигр и разорением всех американских производителей консолей.

Игра по компасу

Перед разработчиком игр для App Store не стоит фактически никаких ограничений — технически аппарат может соревноваться с выделенными игровыми



Wolfenstein 3D на iPhone — образцово-показательный ремейк, но вот с управлением Джон Кармак намучался... В последней версии игрок может расставлять фрагменты интерфейса на свое усмотрение: в такой вот, например, раскладке (внизу) в мобильном Wolfenstein 3D можно худо-бедно стрейфиться.

платформами, универсального интерфейса управления нет, аппаратные возможности iPhone затачиваются под каждую игру или приложение индивидуально. Но с коммерческой точки зрения разработка игр для iPhone оправдывает себя еще реже, чем разработка игр для настоящих консолей. Онлайновый магазин у Apple самый большой в мире, лицензионные отчисления компания берет рекордно низкие (70% прибыли достается разработчикам, в то время как **Microsoft** в **Xbox Live** эти же 70% забирает себе), стоимость разработки небольшая... и все-таки при цене в один-пять долларов в App Store редко появляются игры-бестселлеры. Свински разбогатеть удалось только компании **ngmoco**, выпустившей сразу три ранних суперхита (**Rolando**, **MazeFinger** и **Topple**), на сто процентов использовавших аппаратные возможности и специфические схемы управления iPhone.

Оживление в игровых кругах вызвала третья версия iPhone, вышедшая 19 июня. iPhone 3GS поддерживает стандарт трехмерной графики OpenGL ES 2.0, в два раза, если верить Apple, возросла производительность процессора — теперь можно делать игры с более качественным освещением и спецэффектами. Но это значит, что возрастет и стоимость разработки (а решатся ли на это разработчики, когда игра будет по-прежнему стоить $1-5?), и что придется делать две версии игры — одну для нового iPhone и равноценного ему iPod touch второго поколения, другую для старых iPhone и iPod... Хотя вряд ли это очень расстроит разработчиков: люди, работающие с App Store, уже привыкли делать игры сразу для нескольких тысяч разнокалиберных смартфонов и мобильных устройств, так что ничего страшного в такой фрагментации рынка для них, наверное, нет. Авторы гоночного хита **Real**

Real Racing разработчика Firemint — одна из лучших гонок на iPhone (и уж точно самая реалистичная гонка). Все управление — через покачивание аппарата на манер рулевого колеса. На трассе, кстати, одновременно находится шесть машин, в то время как в Gran Turismo PSP их будет всего четыре.

Topple 2 — самая популярная игра в App Store на сегодняшний день. Это продолжение замечательного пазла Topple, с которого в конце 2008 года начался взлет компании ngmoco. В настоящий момент первый Topple можно скачать бесплатно.

Racing (главного iPhone-конкурента Gran Turismo) уже взялись за переработку игры под iPhone 3GS — новая версия **Real Racing** будет автоматически определять модель аппарата и отключать ненужные спецэффекты. Другие разработчики намерены творчески использовать даже встроенный в iPhone 3GS компас — чем не дополнительный орган управления!

Но вышедшая 17 июня 2009 года прошивка iPhone OS 3.0 оказалась куда важнее для будущего iPhone (и мобильной игровой индустрии как таковой), чем простое обновление линейки ап-

паратов. Появившиеся в OS 3.0 микротранзакции изменят всю коммерческую модель App Store.

Раньше игры в онлайновом магазине Apple можно было продавать только один раз. Новые уровни, трассы, миссии разработчики делали бесплатно, редко и крайне неохотно... И вот теперь, наконец, появится коммерческая мотивация — возможна продажа дополнений, виртуальных товаров первой необходимости, а также подписка на игры. Возникнут кастомизация персонажей в социальных играх (той же мобильной версии **The Sims 3**) и продажа объектов, влияющих на игровую механику MMORPG, стратегий, гонок и шутеров. Компания ngmoco объявила об использовании микротранзакций в онлайновом шутере **LiveFire** — оружие и апгрейды можно будет покупать как за игровые кредиты, так и за реальные деньги.

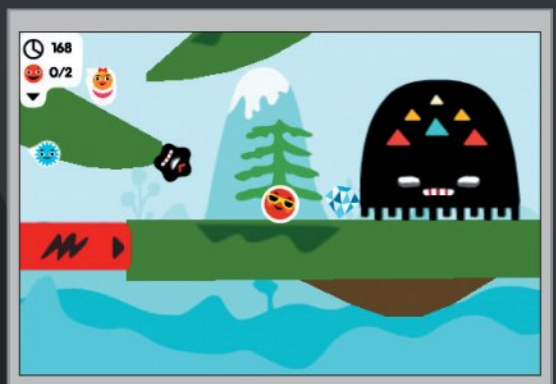
Отдельные многопользовательские игры (вроде **Mob Wars**, пришедшей из социальной сети **Facebook**) уже пытались предоставить владельцу iPhone возможность поднять свой социальный статус деньгами — в коммерческой версии давали больше стартовых очков на покупку оружия, лечение персонажа и найм сообщников, чем в бесплатной. Теперь статусные вещи можно будет продавать совершенно официально. Наконец, появится система подписки, помогающая разработчикам окупить расходы на поддержку онлайновых проектов — обслуживание серверов и производство аддонов...

С конца 2006 года компания Apple тестировала продажу программного обеспечения через онлайновый магазин **iTunes Store**, продавая по $5 игры для плееров **iPod**. Средства массовой информации считали это блажью и безобидным хобби Стива Джобса, хотя на самом деле на глазах у конкурентов обкатывалась исходная коммерческая модель App Store. Теперь, с выходом прошивки iPhone OS 3.0, происходит обкатка бизнес-модели для всех без исключения портативных платформ. Именно так, через онлайновый магазин, подписку и микротранзакции, в 2010 году будет идти торговля в Play-Station Store и в нинтендовском **DSi Shop**.

Помимо N-Gage 2.0, Star Wars: The Force Unleashed вышла на iPhone и еще 850 (не шутка!) мобильных платформах. Герой все делает самостоятельно, мы только лихорадочно стучим по мобильной клавиатурке или чертим узоры на экране (в iPhone-версии).

Догоняющие

Тем временем **Nokia** подняла свою провалившуюся портативную игровую консоль N-Gage (2003). Теперь это не физическая игровая платформа, а единый игровой сервис **N-Gage 2.0** для смартфонов N-серии. Игры для N-Gage 2.0 продаются через сайт ***www.ovi.com***, ранее занимавшийся продажей музыки и GPS-карт.



Rolando — второй суперхит ngmoco, вышедший в декабре 2008-го. Платформенная аркада про жизнь смешных шарообразных существ недвусмысленно напоминает игру LocoRoco, выпущенную Sony на PSP еще в 2006 году... но шариками из LocoRoco нельзя было управлять, наклоняя консоль вправо или влево!

У последнего смартфона **Nokia N97** разрешение 640x360, сенсорный экран, процессор ARM11 с тактовой частотой 434 МГц... В настоящий момент на сайте N-Gage перечислена всего 41 игра, но в том числе — **Star Wars: The Force Unleashed**,

Смартфон или телефон?

Внятно объяснить, чем смартфон отличается от мобильного телефона, не в состоянии даже компании-производители. Мы хотим предложить вам такой ориентир: смартфон — это устройство, успешно заменяющее собой телефон, плеер и игровую консоль. Но при этом смартфон — это портативный компьютер, по которому можно звонить и отправлять SMS, а не телефон, на котором можно играть и слушать музыку. Чувствуете разницу в акцентах?

Кстати, то, что тебе в любой момент могут позвонить или как-то еще отвлечь, диктует совсем иную структуру игры. Далеко не все игры в App Store умеют ставить себя на паузу во время звонка и потом возобновляться с прерванного места. На iPhone немыслимы «серьезные» консольные игры, на один заход в которые нужен час-другой свободного времени. В играх App Store особый вспышечный геймплей: пройти уровень — получить награду, пройти уровень — получить награду... У PSP совсем другие цели и задачи, там игры дорогие, сложные. А игры iPhone разработаны так, чтобы не дай бог не посадить пользователю батарейку, а то заряда на звонки не останется!

Resident Evil: Degeneration, **Prince of Persia**, **Need for Speed: Undercover**, **Boom Blox** и **Age of Empires 3**.

Microsoft в сентябре собирается выпускать новый плеер, **Zune HD**, с разрешением экрана в 480x272, гироскопом и новым процессором объединенной архитектуры NVIDIA Tegra — и активно нанимает небольшие компании для разработки игр для онлайнового магазина **Zune Marketplace**. Другие конкуренты Apple на рынке смартфонов — компании **RIM** и **Palm** — запустили онлайновые магазины для платформ серий **BlackBerry** и **Treo**, в которых тоже есть игровые отделы.

И вот еще новости: по сведениям японской газеты **Nikkei Business Daily**, Sony в ближайшие месяцы планирует собрать команду для разработки гибрида телефона и портативной игровой платформы. В конце 2007 года директор игрового подразделения Sony Ericsson Питер Анегард уже говорил о скором выходе телефона Ericsson под брендом PlayStation, но проект был отменен из-за недостаточных аппаратных мощностей существующих телефонов и нежелания Sony доверять марку PlayStation сторонним шведским разработчикам. Сейчас же речь идет о создании «принципиально нового» мобильного устройства силами внутренней команды. Компания Sony «слухи и домыслы» комментировать отказывается.

А мы пока и на N-Gage, и на Zune, и на всех остальных плеерах и смартфонах наблюдаем все те же примитивные игры для мобильных телефонов, о которых на фоне великолепия iPhone, PSP и DS уже начали благополучно забывать. Ведь одно дело — разрабатывать новые игры для активно развивающейся платформы и творчески использовать ее нестандартное управление, и совсем другое — производить урезанные ремейки больших «настоящих» игр для устройств с мелкими экранчиками и неудобными клавиатурками, для игры не предназначенными. Редкие исключения вроде Orcs & Elves Джона Кармака, в оригинале вышедшей именно на мобильниках, и только потом портированной на Nintendo DS, только подтверждают правило: хороших игр для мобильных телефонов не бывает.

Главная беда конкурирующих с Apple смартфонов в том, что на каждом устройстве используется свое собственное программное обеспечение и максимально урезанные универсальные пакеты вроде Java ME. Например, после провала портативной консоли **Gizmondo**, выпущенной в 2005 году компанией **Tiger Telematics**, Microsoft отказалась от позиционирования операционной системы **Windows CE** как единой игровой среды. Ведь разрабатывать портативные игры под одну ОС, которая не привязана к определенной игровой платформе, способной объединить под своим знаменем разработчиков, никто не будет.

Да и в целом разрабатывать игры для iPhone гораздо проще, чем для Symbian, Windows Mobile, Palm, RIM BlackBerry и других мобильных систем. Программная среда **Cocoa Touch** знакома разработчикам по **Mac OS**, средства разработки стоят дешевле, чем программно-аппаратные комплексы для консолей, а Apple не берет с разработчиков чудовищных лицензионных отчислений. Даже без игр, сам по себе, iPhone — крайне популярная платформа. Apple интересуют прежде всего продажи самих устройств, и уже потом — продажа аксессуаров, программного обеспечения и отчисления от провайдеров сотовой связи. Аудитория у iPhone больше, чем у смартфонов и мобильных телефонов, и существует легкий и коммерчески выгодный способ донести свою игру сразу до всех этих пользователей.

Тихое противостояние

На самом деле Apple начала пробираться на рынок портативных игровых платформ уже давно.

Еще у игр для iPod образовалась пользовательская база примерно в 100 млн человек. iPod пятого поколения использовал те же процессоры, что и Game Boy Advance (только в iPod их было два), дисплей был более высокого, чем у GBA, разрешения, было больше оперативной памяти и огромный жесткий диск вместо картриджей. И хотя iPod не планировался как игровое устройство и стоил $400 против $200 Game Boy Advance, все возможности для игры уже были!

В 2003 году Nokia выставила на рынок собственную игровую консоль N-Gage — в надежде составить конкуренцию Game Boy Advance. Консоль стоила $300 и расходилась чрезвычайно плохо — порядка 5000 штук за первый месяц продаж. Чтобы вставить в N-Gage карточку с игрой, консоль нужно было разбирать...

Resident Evil: Degeneration разрабатывалась сразу для целой линейки поддерживающих N-Gage 2.0 смартфонов, в том числе и для устаревших устройств. Результат — невразумительная усредненная графика и одинаково неудобное на всех аппаратах управление.

Для детишек?

Пятнадцать лет, с 1989 по 2004 год, Nintendo безраздельно правила рынком портативных консолей, поддерживая **Game Boy**, **Game Boy Color** и **Game Boy Advance**. На сегодняшний день в мире продано 120 млн консолей Game Boy и Game Boy Color и 81 млн GBA — причем большая часть разошлась в первые годы существования консолей...

Сам факт существования оригинального Game Boy с 1989 по 1998 год практически без аппаратных изменений (если не считать появление цветного дисплея) указывает на то, что Nintendo всегда мало занимали технические качества портативной платформы. В компании считали, что игровая механика важнее графики, что главное для платформы — это большая игровая библиотека и строгий контроль качества. Так что президент и генеральный директор компании Сатору Ивата (который сам пользуется iPhone и тепло о нем отзывается) не зря настаивает на том, что между Nintendo DS и iPhone сейчас нет прямой конкуренции: «У нас разная аудитория!» По словам Ивaты, как Apple не может отобрать у Nintendo ее главную аудиторию,

так и Nintendo не может претендовать на демографию Apple. Разница в возрасте, в подходе к играм и к людям...

Последняя версия DS — Nintendo DSi — стоит $169, и главные ее достоинства не экраны и не процессоры (такие же слабенькие, как и в оригинальной DS), а наличие двух камер, одна из которых направлена вперед для фотографирования игрока, и онлайнового магазина DSi Store, через который Nin-tendo намерена в будущем продавать свои портативные игры. Это самая популярная платформа среди детей всех стран мира, практически все игры на DS — семейной ориентации, не считая отдельных образчиков жанров survival horror (**Resident Evil: Deadly Silence**), шутеров (**C.O.R.E.**) и переизданий классических квестов (**Broken Sword**). Это не преувеличение, из многих сотен выпущенных на DS игр только 6 (шесть!) имеют возрастной рейтинг «М» (для лиц от 17 лет).

Разработчики игр для DS занимаются примерно тем же, что и разработчики игр для iPhone: ищут возможности нестандартного и творческого применения сенсорного экрана, микрофона, камеры и прочих органов управления платформы. Но у Nintendo все это делается не наугад, а целенаправленно, к разработке игр вроде **Nintendogs** и **Brain Age** привлекались огромные деньги и лучшие игровые умы Японии. Хотя бывают и интересные игры от сторонних авторов — например, от американской студии **5TH Cell**, разработчиков серии **Drawn to Life** и выходящей осенью игры **Scribblenauts**, как нельзя лучше демонстрирующей отличие Nintendo от всех прочих портативных платформ с сенсорными экранами.

Пошаговая RPG Orcs & Elves Джона Кармака сначала вышла на мобильных телефонах (вверху) и только через полтора года была портирована на Nintendo DS. Это, наверное, лучшая игра, когда-либо выходившая на мобильниках, а вот на DS с ее двумя экранами и тачскрином кажется слишком примитивной.

Color Lines, или «Шарики» для iPhone — точная копия популярного офисного пазла, придуманного Олегом Деминым, Геннадием Денисовым и Игорем Ивкиным в 1992 году. Через 17 лет игру перезапустили в российской студии Piston Games — и особенно гордятся, что геймплей классических «Шариков» остался неизменным... Когда номер уходил в печать, Color Lines занимала третье место в топе самых продаваемых игр российского App Store.

В Drawn to Life игроку позволяли собственноручно рисовать игровые объекты для решения головоломок — изящное, но вполне очевидное дизайнерское решение. В Scribblenauts рисовать не надо — достаточно нацарапать название объекта, и он тут же появится в игре! В словаре содержится 10 тыс. существительных на 12 языках, игра рассчитана на детей от 12 лет и старше, в ее лексиконе нет плохих слов, зарегистрированных торговых марок и существительных, связанных с алкогольной продукцией. К четырем демостендам на E3 стояли длиннейшие очереди...

Оригинальная DS сейчас стоит $130. Nintendo — единственная компания, которая продает игровые консоли с прибылью, а не в убыток себе (как это делают Sony и Microsoft), она меньше зависит от отчислений с продаж игр, что позволяет компании создавать разработчикам человеческие условия. Рынок игр для мобильных телефонов Nintendo не интересует (вряд ли мы когда-нибудь увидим продукцию Nintendo в App Store) — компания культивирует свой уникальный вид портативных игр и свою уникальную аудиторию. Продажи хорошие, и позиция Nintendo на ближайшие десять лет кажется неуязвимой...

Но тут следует учесть два момента. Во-первых, аудитория iPhone еще не определилась — библиотека игр для App Store только вырабатывается, на стыке однодолларовых казуалок и десятибаксовых блокбастеров вполне закономерно появление качественных детских, семейных и образовательных игр. Как iPod когда-то тихо подкрадывался к Game Boy Advance, App Store в любой момент готов влезть на территорию DSi Shop. Во-вторых, взрослые игры на DS неизменно проваливаются. Последний пример — широко разрекламированная и обласканная критикой игра-эксклюзив **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**, за первые две недели продаж в США разошедшаяся тиражом всего в 90 тыс. (!) экземпляров, в то время как безумно популярная **Pokemon Platinum** за первые девять дней продаж разлетелась тиражом в 805 тыс. копий... Разумеется, **Rockstar Games** немедленно объявила об осеннем издании GTA: Chinatown Wars на PSP.

■■■

Пока мы спорим, следует ли вообще считать iPhone и iPod touch игровыми платформами, iPhone превратился в достойную альтернативу PSP-3000 и DSi. В дороге или в отпуске вполне можно прожить без PSP или DS, но крайне трудно прожить без iPhone, — а если уж на смартфоне имеется огромная библиотека недорогих разнокалиберных игр, то зачем брать с собой еще и игровую консоль за $160?

Да, управление с гироскопа и сенсорного экрана адекватно далеко не во всех играх (живой пример — Wolfenstein 3D), а при рисовании на экране виртуальной клавиатуры пальцы игрока закрывают большую часть происходящего... Но для некоторых игр нестандартный интерфейс управления — это скорее достоинство, чем недостаток. В конце концов, даже на PSP с ее классической консольной раскладкой невозможно играть в особо активные файтинги: консоль так прыгает в руках, что начинаешь проклинать того, кто догадался соединить в одном куске пластика геймпад и монитор.

На примере iPhone можно заключить, что будущее портативных игровых платформ — за одним универсальным смартфоном, а не за специализированными игровыми устройствами. Распространение игр все равно происходит в онлайне, устройства для чтения мини-дисков и картриджей не нужны, аудитория найдется и для хардкорных, и для казуальных игр... По словам Нила Янга, основателя ngmoco, среднее время игры в Topple и Rolando равняется 20 минутам. Это, видимо, золотая середина между двухминутными сеансами в самых примитивных играх на мобильных платформах и многочасовыми сессиями в GTA на PSP. Если iPhone и в самом деле удалось нащупать аудиторию, среднюю между хардкорными и казуальными игроками (которую так и не удалось найти Nintendo за двадцать пять лет поисков), то через год-другой это будет феноменально успешная игровая платформа. И будущее — за ее потомками. ■

E3: E***** ЛИДЕРЫ E*** МОЗГ, НО ЕСТЬ ВСЕ РАВНО НЕЧЕГО

Пока игровые журналисты носились по павильону E3 с выпученными глазами и восхищались играми, профинансированными пару лет назад, наш специальный корреспондент Сергей Климов, генеральный продюсер Snowball Studios, констатировал, что индустрия завязла в болоте, а E3 превратилась в шоу, направленное на популяризацию игр в современном обществе

В Америке — стране, которая не так давно в ответ на запуск советского спутника мастерски состряпала пленку с высадкой своих псевдоастронавтов на павильонную Луну, — понять реальное состояние дел всегда было непросто.

Несколько лет назад, попав в совершенную глухомань в штате Вайоминг, я получил в лоб вопрос: «И как вам война, тоже тяжело дается?» Интересовался пенсионного возраста то ли ковбой, то ли фермер, стоявший со мной в одной очереди в магазине. На уточняющий вопрос («Это какая, простите, война?») он ответил, что, конечно же, имеет в виду одну-единственную войну — войну против террора. С мыслями о которой, как он полагал, засыпает и просыпается весь мир — потому что в Америке рассказами про Ось зла были заполнены и газеты, и телеканалы. В то, что в России введение американских войск в Ирак воспринимается как обычная военная операция, а не глобальная война западной и восточной цивилизаций, верить ковбой отказался.

Split/Second

В этом году инициативу проявить решил я сам, и в ответ на озвученный в гостинице вопрос «И как вам кризис?» услышал знакомое: «Это какой, простите, кризис?» Я пояснил, что имею в виду тот самый кризис, из-за которого в ближайшие две недели будут признаны банкротами две американские иконы, «Крайслер» и «Дженерал моторс».

— А, — протянула девушка-администратор, — вы вот про что! Ну, так это не кризис… Вернее, это как бы кризис, да, но он только для этих компаний, вы знаете. У нас вот, например, все просто зашибись, мы очень востребованы, постоянно забронированы почти все номера, — и ослепительно улыбнулась на прощание.

— Значит, кризиса в Америке уже нет, — бормочу я, поднимаясь к себе на второй этаж. — Нету в Америке кризиса, — повторяю, выуживая из кармана ключи перед дверью номера. — Кризиса нет, и это хорошо, — говорю я, пропихивая в открытый дверной проем чемодан.

В номере работает телевизор, идет вечерний выпуск новостей. Ведущий переворачивает страницу и чеканит: «По данным

Год 1996-й

Первая выставка E3 проходила в 1995 году в Лос-Анджелесе. Она возникла, потому что работникам игровой индустрии требовалось общаться между собой на профессиональные темы. Издатели искали игры и разработчиков, разработчики — деньги и издателей, пресса — игры, разработчиков и издателей, а закупщики — хорошо продающиеся коробки, которые можно было бы поставить на полки в новом сезоне.

Следующие десять лет дела выставки шли в гору. Где молодым разработчикам можно было впервые посмотреть на Dreamcast? Конечно, на E3. Где закупщикам можно было впервые посмотреть на **World of Warcraft**? Конечно, на E3. Где прессе можно было впервые посмотреть на новый **Metal Gear Solid**? Конечно, на E3. Ради премьер, а также ради личного общения индустрия была готова на многое. Разработчик отправлялся на E3, чтобы показать прототип своей игры потенциальным издателям. За три дня выставки можно было спокойно провести встреч 15-20, да еще и успеть на несколько семинаров. Общаться ехали не столько с местными, американскими компаниями, сколько с партнерами со всего мира — на E3 приезжали сотни компаний со всех ключевых территорий, от Японии до Испании.

Например, когда я продавал нашего «**Всеслава**», я назначал на E3 встречи с канадцами из **Strategy First**, с австрийцами из **JoWooD Productions**, с французами из **Infogrames**, с немцами из **TopWare**, с британцами из **Interactive Magic**, с американцами из **Monolith Productions** и со шведами из **Pan Interactive**. Все эти издатели находились в поиске новых проектов, все были готовы дать денег под интересный прототип, и все каждый год уезжали домой с 3-4 играми «на подписание». Личные визиты к издателям заняли бы полтора месяца и стоили бы раз в пять дороже, чем посещение одной выставки в Лос-Анджелесе. Как и для многих начинающих разработчиков, E3 была нашим Большим Шансом Продать Свой Проект.

Желая найти новых партнеров, ехали на E3 издатели. С одной стороны, они искали новые игры, которые можно было посмотреть и подписать, с другой — издателей на других территориях, чтобы пристроить уже подписанные проекты. Издательская команда состояла, как правило, из двух составов: первый сидел на стенде и продавал проекты потенциальным партнерам, демонстрируя рабочие версии; второй же в это время рыскал по выставочным залам в поисках игр, которые можно было бы купить для выпуска в следующем году.

В 1996-2001 годах на каждом издательском стенде, на который я приходил, быстрее всего заканчивались визитные карточки менеджеров по международным продажам (у которых покупали лицензии для издания игр в других странах) и специалистов по оценке новых продуктов (которым показывали новые проекты). Во время выставки эти люди практически не спали, столько всего им нужно было отсмотреть и обсудить.

Обычным для того времени делом было объявиться с утра на стенде **Ubisoft**, спросить: «А кому тут новую игру показывать?» — и в течение нескольких часов демонстрировать прототип хотя бы младшему продюсеру по внешней разработке. Таким же обычным делом было увидеть, как менеджер из **Interplay Entertainment**, обратив внимание на интересный ролик на стенде незнакомой ему команды в дальнем зале, рвется с ней познакомиться, расписывая преимущества потенциального сотрудничества со своей компанией.

Игровая пресса летела в Лос-Анджелес, чтобы посмотреть новые игры и найти что-то необычное и революционное.

В первые годы удивление от знакомства журналистов с новыми командами было, как правило, взаимным. Пока бельгийские разработчики из команды **Appeal** (проект **Outcast**) удивлялись тому, что в Чехии есть игровой журнал LEVEL, а в России — Game.exe (кто бы подумал!), журналисты из LEVEL и Game.exe удивлялись тому, что в Бельгии разрабатывают компьютерные игры (вот ведь!).

Открытия и сенсации не требовали лишних усилий со стороны журналистов. Чтобы обнаружить необычный квест или многообещающую стратегию, достаточно было просто приехать на выставку и провести три дня в общении с новыми командами.

Характерная деталь: премьеры новых игровых роликов на стендах **Konami** и **Blizzard** собирали такие плотные толпы, что издатели с соседних стендов регулярно писали администрации жалобы с просьбами «запретить компании Blizzard препятствовать свободному перемещению посетителей по проходам зала» и «указать компании Blizzard на необходимость убрать демонстрационный экран внутрь стенда».

национального агентства по труду, в этом месяце в Америке было сокращено 350 000 рабочих мест».

Вот тебе и «кризиса нет»! То ли ситуацию с падением экономики все вокруг понимают, но при этом умирают с улыбкой, как настоящие ковбои; то ли правда не догоняют; то ли те, кто понимает, водят за нос тех, кто не догоняет. Этот вопрос об иллюзорности кризиса меня преследовал всю выставочную неделю, плавно перетекая в вопрос об иллюзорности состояния дел в игровой индустрии в целом. Если послушать людей на встречах, то пора сливать воду; если же почитать игровую прессу, то все лучше некуда.

Португальская соломинка

Перед началом крупной выставки лучше всего проводить встречи с проверенными партнерами, которые не дуют в уши. Впереди — три дня интенсивной пропаганды, на вторые сутки уже сложно отличить слухи от фактов. В то время как первые, довыставочные встречи ценны как раз тем, что никто еще не в курсе «официальной позиции» о ситуации на рынке, а потому есть шанс услышать что-нибудь о реальном положении дел.

В первый же вечер мы идем ужинать с Руи и Витором, старыми знакомыми из Португалии. На вопрос о состоянии российского рынка я могу сказать только то, что рынок сейчас in deep shit: доходы на уровне 2005 года, расходы — на уровне 2008-го. Способов быстро увеличить доходы нет: регионы наводнила пиратская продукция, у людей мало денег, они экономят на всем, и дальше будет только хуже. Способ быстро сократить расходы только один — поувольнять всех на фиг. Поскольку увольнять мы не готовы, а поднять экономику в масштабах страны мы не в силах, студия в состоянии сильного морального стресса. Учимся работать более эффективно и надеемся побыстрее пережить тяжелые времена.

Руи улыбается и льет свой джин-тоник. Витор улыбается и прикуривает. Оба не похожи на людей, готовых проявить сострадание, хотя я и ожидал хотя бы немного сочувствия в ответ на свой грустный рассказ.

— Что, я чего-то не понимаю и рынку станет лучше гораздо быстрее? — спрашиваю я.

Руи смеется, хлопает меня по плечу и говорит:

— Мой друг, я должен тебя успокоить: рынку не станет лучше, рынку станет только хуже, это я тебе говорю как профессионал в вопросах кризиса. Но не стоит относиться к этому слишком серьезно. Ты все равно ничего не изменишь — только нервы попортишь.

— Сергей, у нас в Португалии кризис уже последние десять лет, — подключается Витор, — и ничего, мы живем, издаем игры, потихоньку развиваемся. Пока у вас в России рынок рос на 40% за год, у нас падал на 2%. Но мы до сих пор живы. Знаешь, что такое португальский оптимизм? Это когда ты говоришь, что в следующем году покажешь такой же результат, как и в текущем, без падения оборота.

— Подожди, то есть на вас 2009 год вообще никак не сказался? — спрашиваю я.

— Нет, что ты, конечно сказался, текущий виток кризиса на всех странах сказался, без исключений, — говорит Руи. — Просто мы и так по уши увязли сам знаешь в чем еще с конца девяностых. А теперь сверху еще сантиметров десять прибавилось. Ну и что, да мы почти не заметили даже, подумаешь. Привыкли уже стоять на дне, дышать через соломинку.

— И что делать планируете?

— Да ничего особенного. Соломинку подлиннее найдем, и все будет в порядке, жизнь продолжается.

Кофе по-американски

Первый день E3. У меня впереди важная встреча с немецким партнером, большой проект, сложное обсуждение сроков выхода и бюджета, и я хочу завернуть в Starbucks за кофе. По пути вспоминаю 2006 год, когда для того, чтобы купить кофе на входе, надо было отстоять очередь в 45 минут — наплыв посетителей многократно превзошел ожидания организаторов. На всякий случай я пропускаю киоск на входе и делаю крюк до второго зала, где в углу за эскалатором тоже есть киоск Starbucks. И утыкаюсь в очередь из 50-60 человек. Выставка еще не открылась, и это не ягодки, это цветочки. Спрашиваю крайнего — парня, одетого в костюм охотника за приведениями, — долго ли он стоит на этом месте. Он говорит, что стоит семь минут и что еще через десять уйдет без кофе, так как ему уже пора начинать работать с публикой на входе. Однако!

За пять минут до условленного времени я уже на месте — опоздания сильно раздражают немцев, это я помню, а их раздражение мне совсем некстати. Бернард, он же Берни, выплывает из-за угла, мы здороваемся, и он говорит: «Хочешь кофе?» Я отвечаю, что было бы неплохо, но если он планирует сгонять в Starbucks, то это бесполезно: там мы будем стоять дольше, чем длится наша получасовая встреча.

Год 2006-й

К 2005 году E3 заработала репутацию мероприятия, обязательного к посещению, — во многих игровых компаниях командировкой на выставку поощряли отличившихся сотрудников. Но через 10 лет после возникновения E3 начала страдать от изменений в общем информационном пространстве, в способах и методах разработки игр и в структуре игровой индустрии.

На смену ежемесячным игровым журналам пришли ежедневно обновляемые сайты: пока терял аудиторию Computer Gaming World, набирал хиты Blue's News. О разработке **Quake** стало интереснее читать в дневнике Джона Кармака, а не в журнале PC Gamer. Да и вообще, зачем читать про E3 в журнале через месяц, если можно посмотреть живую трансляцию на сайте прямо сейчас?

Изменился и процесс общения в самой индустрии. Чтобы найти себе польского издателя, уже не было необходимости перелистывать каталог выставки и рассылать факсы — онлайн-поиск по ключевым словам «Poland, games, distributor» сразу выдавал сайты крупнейших местных издателей **CD Projekt**, **Cenega** и **Techland**. Познакомиться с потенциальным партнером поближе стало возможно через электронную почту: сотня писем за три месяца давала лучшее представление о человеке, чем полчаса личной встречи. А передача рабочей версии новой игры для оценки уже не требовала жестких носителей, так как обмен информацией стал происходить через FTP.

В 1996 году я отправлялся в США на пару недель с мыслью продать первую игру студии **Snowball**. Чтобы показать ее, я вез с собой полчемодана дисков с рабочей версией; чтобы назначить встречи, я звонил издателям по телефону, а затем отправлял факсы с подтверждением даты и времени; среди компаний, которые я посетил, были такие гиганты, как **MicroProse**, **Spectrum Holobyte** и **Accolade**.

В 2006-м я снова отправился в США, надеясь найти издателя для другого проекта. Чтобы показать игру, я давал ссылку на рабочую версию, которую можно было забрать с нашего сервера; чтобы назначить встречи, я отправлял письма по электронной почте; а в индустрии тем временем не осталось подавляющего большинства компаний, стоявших у ее истоков: закрылась и MicroProse, и Spectrum Holobyte, и Accolade.

Тем временем за прошедшие 10 лет бюджеты игр многократно возросли, изменилась структура производства. Вместо нескольких компаний-гигантов проект стали создавать миллионы муравьев: художники из Малайзии отекстуривали Нью-Йорк для британской студии, работающей над игрой по американской киноленте.

В 1996 году мой американский приятель рассказывал: «Каждое утро к нам в офис приезжает Сид Мейер, который, запершись у себя в кабинете, в одиночку программирует прототип новой игры». Работать в одном офисе с Мейером было пределом мечтаний.

В 2006 году моя знакомая из другой французской компании говорила: «По пятницам наш продюсер звонит в шанхайское отделение, чтобы дать пинка команде из 40 трудолюбивых китайцев». Лететь в Китай учить туземцев было шикарным способом совместить командировку и турпоездку.

Инвесторы выдавили основателей, продюсеры потеснили дизайнеров, финансисты затмили программистов. «Чья идея?» — спрашивали в 1996-м. «Чье бабло?» — спрашивали в 2006-м.

К 2006 году растолстевшие издатели перестали использовать выставку для поиска разработчиков: крупнячок приходил к ним сам, независимая же мелочь оказалась невостребованной — какой бы талантливой она ни была. Потеряв возможность пробиться к издателям, перестали посещать выставку и разработчики, тем более что отменились семинары и сократились показы проектов в разработке. С исчезновением издателей и разработчиков исчезла с выставки и пресса.

В 2005 году, на излете старой эпохи, E3 собрала 70 000 посетителей. В 2007 году на выставку приехало 4000 человек. E3 впала в кому.

Uncharted 2: Among Thieves

«Америка! — выдыхает Берни, закатывая глаза. — Эта идиотская, неэффективная Америка. И они еще удивляются, почему «Крайслер» — банкрот!»

В выставочном зале шумно, и мы идем на улицу, подышать свежим воздухом и поговорить по делу. По пути выясняется, что в этом году проблемы с Америкой у моего партнера начались сразу по прибытии. Три часа он провел на паспортном контроле. «Три часа?» — переспрашиваю я. «Угу, три!» — говорит он и для верности оттопыривает три толстых немецких пальца. Из сорока кабинок работала половина, и из этой половины десять полицейских встали и ушли на обеденный перерыв. Перед толпой в пятьсот пассажиров.

— Послушай, вот на игровой выставке в Лейпциге сколько времени у тебя уходило, чтобы купить чашку кофе? — спрашивает Бернард, нервно постукивая начищенным ботинком по ножке нашего стола.

— Минуты примерно три, — говорю я. — Минута на то, чтобы дойти до кафе в углу зала. Минута на то, чтобы заказать и получить. И минута на то, чтобы дойти обратно.

— Это Германия, — говорит Берни. — Поезда у нас ходят по расписанию.

Мы проходим Starbucks на входе в павильон.

— Сколько лет уже проходит E3! И каждый год очередь за кофе растягивается на триста метров, — Берни продолжает негодовать. — Ты думаешь, американцы чему-то научились? Если они не могут продать мне кофе, то как они собираются продавать мне игры?! Каждый раз они не могут сообразить, что при переводе на немецкий увеличивается длина фраз, потому что у нас такой язык. Каждый раз они собирают немецкую версию по шесть месяцев, потому что они не позаботились распланировать локализации. И каждый раз мне говорят, что американские разработчики самые лучшие, а у меня проблемы, так как в еврозоне инфляция, возвраты и вообще трудный рынок.

— Ну, ведь они пишут, что кризис если в Америке и был, то уже прошел. А в Европе еще копать и копать, что ни газета в Германии — то советы о том, как на зарплату выжить учителю, — замечаю я. — Кофе они продавать не умеют, допустим, — но что-то ведь они умеют делать как надо?

— Что они умеют делать, так это врать. Это нация брехунов и маркетологов, — говорит Бернард, и по нему заметно, что тема его серьезно беспокоит. — Мы, немцы, делаем крепкие игры и слабый маркетинг. У американцев наоборот, они могут придумать и продвинуть, даже если не могут нормально осуществить. Наша собственная игровая выставка лучше, полезней, но это я сюда приперся, а не они ко мне, потому что мне понарассказывали баек, зачем надо быть на E3, и я, как дурак, прилетел. И мне и тебе продали идею этой выставки, идею возрождения E3, а ведь американская выставка уже никому сейчас не нужна, кроме самих американцев!

Mass Effect 2

Газета «Правда» времен СССР

Немцы, поляки, венгры. Сербы, южноафриканцы и австралийцы. Три дня выставки, две важные встречи и еще двадцать «по случаю», чтобы просто обменяться новостями, — подозреваю, что мое расписание на E3 не сильно отличается от расписания других издателей среднего размера. Если бы не две ключевые встречи, я бы не поехал, но раз поехал, то это хорошая возможность перекинуться парой слов со всеми партнерами.

Погудел с итальянцами, поужинал с чехами, пообедал с голландцами… У всех одинаковые мысли: на игры смотреть лучше дома, забрав версии через FTP; новости «**Майкрософта**» нам не сильно актуальны, от Молиньё сводит челюсть, а контракты подписать можно и в августе в Кельне, на **GAMESCom**.

То есть польза от E3, безусловно, есть, но ощущения, что выставка необходима, — нет. Мы точно так же могли собраться в любом другом городе мира, и точно так же обменялись бы новостями — никаких откровений или революций в сознании не произошло, это не 1999-й и даже не 2005-й, когда индустрия совершала прыжки от года к году. Если в 2005 году от средней компании приезжало пятьшесть человек, то в этом году максимум двое, все экономят бюджеты.

Судя по разговорам, ощущение кризиса есть везде, кроме Америки, Великобритании и Швеции, — да и там, похоже, все одинаково плохо, если посмотреть на число уволенных из игровых студий и из региональных издательств. Просто из-за культурных нюансов коллеги из этих стран привыкли говорить, что дела хороши, даже если спрашивают их по пути на виселицу.

Польша пошла по русскому сценарию: упал злотый, провалились обороты в пересчете на евро и доллары да еще и сократился рынок, так как люди перестали тратить деньги на игры. Местным студиям очень трудно, новый «**Ведьмак**» будет, но дастся огромным трудом.

Star Wars: The Old Republic

Год 2009-й

В конце девяностых выставочный календарь игровой индустрии строился вокруг весенней выставки **Milia** в Каннах, летней выставки E3 в Лос-Анджелесе и осенней выставки **ECTS** в Лондоне. На каждой из площадок демонстрировались новые продукты и завязывались новые знакомства, на каждой принимались решения. Обычным делом было обсудить проект по почте или по факсу, посмотреть игру на выставке и подписать контракт в течение месяца после обмена материалами.

С тех пор мы похоронили Milia, похоронили и ECTS: отрасль изменилась, изменились и ее потребности. Быстрое распространение информации убило печатную игровую прессу и перевело общение разработчиков и издателей в постоянный процесс, не зависящий от личных встреч, а консолидация издателей и покупка независимых студий отменила потребность поиска новых партнеров. Редкий пейджер сумел выжить в эпоху повсеместного распространения мобильной связи.

Хотя E3 формально не умирала, в 2007 году, в состоянии крайнего истощения, она попала в реанимацию, а в 2008 году пережила состояние клинической смерти из-за отсутствия посетителей и выставляющихся. То, что мы увидели в этом году под старым названием, должно было называться TGS (The Games Show), так как с оригинальной E3 общего имеет крайне мало.

Представьте, что лет десять назад вы регулярно собирали своих друзей «попить пива у Илюхи», где, сидя на кухне с бутылками, хлебом и колбасой, можно было познакомиться с симпатичными девчонками, обменяться музыкальными дисками и посмотреть под утро новый боевичок.

Спустя семь лет вы точно так же собираетесь, хотя и реже, и в основном на даче. Знакомиться ни с кем не надо: все друг друга знают, кто замужем, а кто уже развелся. Вина никто не пьет, все за рулем, и вечером надо ехать домой, а не спать на диване в прихожей. Да и не до боевичков — выспаться бы! Илья Иваныч тем временем дослужился до начальника юротдела в «Газпром-Инвесте», а батон колбасы заменяют яблочные пироги его супруги.

Прошло еще пять лет. Друзей закрутила работа, хлопоты с детьми, с престарелыми родителями. Компания не виделась уже пару лет — работы невпроворот, да и заводила Иваныч уехал в Канаду. И вот, разбирая старые фотографии, один из друзей откопал снимки посиделок на кухне, решил позвонить старым знакомым. Если бы собирать гостей доверили организаторам E3, то в телефонном разговоре они бы позвали ребят снова «попить пива у Илюхи» — несмотря на то, что не будет уже ни пива, ни Илюхи.

Как профессиональная площадка для общения, просмотра новых проектов и принятия решений E3 умерла в 2006 году и больше к нам не вернется. Как цирк, как шоу, направленное на популяризацию игр в современном обществе, E3 переродилась вполне удачно и в 2009 году должна по всем правилам справлять свой первый, а не четырнадцатый день рождения.

Для издателей, разработчиков и игровых журналистов посещение цветных шатров и общение с клоунами бесполезно — мало новостей, мало открытий. Зато для корреспондентов «Комсомольской правды» и The Dallas Morning News это очень востребованный формат: здесь идиотам в доступной форме рассказывают про видеоигры и демонстрируют Будущее Игровой Индустрии. Заботливо подчеркивая ключевые слова.

Спешите видеть: Молиньё на «Натале» через «ОнЛайв»! В следующем выпуске — «Какие тайны скрывает онлайн?»: забеременев в WoW, девочка украла аккаунт у бабушки, чтобы оплатить виртуальную свадьбу. Однако обнаружила, что за ее жениха играет соседская кошка...

Star Wars: The Old Republic

Чехия, Венгрия также просели, тиражи в 5000-6000 дисков уступили место тиражам в 500-600, офисы сократились до 2-3 сотрудников, перед которыми поставлена задача выжить на трудном рынке.

Лежат Италия с Испанией, подкошенные повсеместным пиратством как на PC, так и на консолях, которые не так давно называли спасением рынка, однако, похоже, сглазили.

Мало что продается и во Франции. Шутка недели — известный французский разработчик не смог найти себе французского издателя для нового приключения. Пришел к немцам и к русским, говорит: «Дайте миллион, спасите жанр». Русские предложили двадцать тысяч долларов после сдачи мастера, немцы предложили двадцать тысяч евро через три месяца после выхода проекта. Разработчик обиделся, посчитал, что над ним издеваются, но пройдет полгода — и он поймет, что надо было брать предложенное, сейчас не время строить прожекты.

Крупные издатели держатся бодро, говорят о развитии и об инвестициях в будущее и в то же время теряют серьезные деньги. Знакомый независимый издатель из Германии потерял за первую половину 2009 года €600 тысяч. Как понять, много это или мало? За ту же первую половину 2009 года **Take-Two Interactive**, хозяйка **GTA** и **BioShock**, потеряла $60 млн, потери **Atari** за последний год составили €226 млн, и даже лидер рынка, **Electronic Arts**, по результатам последнего финансового года потерял $1 млрд.

На этом фоне ежедневный бюллетень выставки, E3 Daily, смотрится газетой «Правда» времен СССР: люди слышат о потерях, но в то же время читают о достижениях. Знакомый мне британец, недавно назначенный директором по маркетингу в крупном издательстве, дает интервью и рассказывает, с каким оптимизмом он смотрит в будущее: такие большие планы, предстоящий год обещает столько новых проектов! Я вспоминаю, что на предыдущем месте работы парень два года размножался, готовился всем порвать пасть, а потом, так и не проведя ни одной серьезной кампании по запуску проекта, свалил на более теплое местечко. В кафе я вижу его бывшего начальника и спрашиваю, как ему новое назначение. Начальник говорит, что этот парень — специалист по корпоративному выживанию, он нигде не пропадет. И что он, начальник, только рад такому повороту, так как уволить этого управленца не было никакой возможности, настолько хорошо он лизал зад американскому президенту компании.

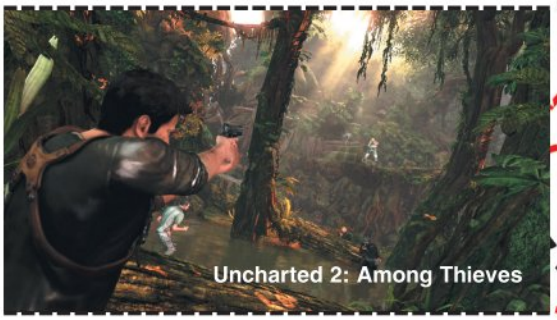
Закон больших чисел

Кризис, потери. Ирония в том, что чем больше компания, тем больше она скрывает положение рынка (тяжелое!), чтобы не испугать акционеров. Там, где независимый издатель честно говорит об урезании бюджетов, публичная компания рассказывает о прогнозируемых доходах 2010 года и о смене курса на «качественные игры, низкие расходы, высокие продажи». Кого как, а меня такая ситуация раздражает, я никогда не был поклонником громких заявлений и надувания мыльных пузырей. Быть может, это типично славянская депрессия, врожденная подозрительность моих крестьянских генов, которая заставляет меня готовиться не к подъему рынка под Новый год, а к еще более сильному падению в году следующем. Не знаю, поживем — увидим.

На выходе из зала я встречаю Мистера А, моего старого знакомого из киноиндустрии, человека-легенду, крупного финансиста. Человек-легенда загорел, улыбчив, глаза светятся. Говорит, что неожиданно решил заглянуть на выставку, будучи в городе по другим делам. Я жалуюсь на тяжелые предчувствия, на то, что все рынки лежат, — и тем не менее E3 пытается это скрыть, из профессионального мероприятия превращаясь в цирк, где диалог между участниками индустрии заменяется клоунадой.

Мистер А спрашивает, зачем я приехал. Я говорю, что есть пара важных встреч.

— Это хорошо, — говорит Мистер А, — у меня тоже есть пара встреч. Мы снимаем кино на 2012 год, бюджет 150 миллионов, хотим запустить под это дело MMOG.


Uncharted 2: Among Thieves

— А что с выставкой-то будет? — спрашиваю я.

— Какие вы все философы, — улыбается Мистер А. — Что русские, что финны. У меня финский партнер постоянно озабочен тем, как много плохого продукта на экран попадает. А я ему говорю, что это закон больших чисел: в любой большой отрасли большая часть людей делает ерунду. Если ты сам делаешь качественный продукт, то беспокоиться тебе не о чем. Не надо думать о судьбе отрасли, не надо переживать за культуру, за наших «Оскаров» или за вашу E3. Цирк так цирк, какое тебе до всего этого дело? Ты приехал, поработал, что-то продал, что-то купил, ты знаешь, что делать, у тебя все в порядке. Пойдем лучше кофе выпьем, я тебя про MMOG хотел спросить.

— За кофе тут очередь, — говорю я.

— Пф-ф, — усмехается Мистер А. — Зачем нам их кофе? Меня снаружи водитель ждет, мы сняли для встреч номер в трех кварталах отсюда... ■

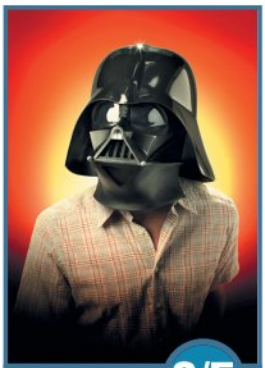
Mass Effect 2

не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
в разработке
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

Александр Башкиров

ФАНАТЫ

Не слишком удачная смесь дорожного фильма с социальной гик-комедией



- **Жанр:** дорожная комедия про гиков
- **Режиссер:** Кайл Ньюман
- **Сценарий:** Эрнест Клайн, Адам Ф. Голдберг
- **В главных ролях:** Сэм Хантингтон, Крис Маркетт, Дэн Фоглер, Джей Баручел
- **Бюджет:** $3,9 млн

Оценка: 3/5

Меньше года до выхода фильма «**Звездные войны. Эпизод I. Скрытая угроза**». Хардкорное фанбойское сообщество, еще не потревоженное «**Матрицей**», «**Властелином Колец**», «**Пиратами Карибского моря**» и четвертой частью «**Индианы Джонса**», доживает последние месяцы. Пока есть только «**Звездные войны**» и «**Звездный путь**», а большая часть фандома уверена, что приквелы к «Звездным войнам» — неплохая идея.

Герои фильма — четыре друга детства: Эрик, Линус, Гарольд и Уиндоуз, с нетерпением ожидающие заветной майской премьеры. Эрик пытается вести нормальный образ жизни, работает у папы в автосалоне. Остальные трое ночи напролет играют в **Mario Kart 64** на Nintendo 64, живут у мамы в гараже и приходят на хеллоуинские вечеринки, нарядившись Дартом Вейдером и штурмовиками. Внезапно выясняется, что лучший друг Эрика Линус смертельно болен и до премьеры «Скрытой угрозы» не доживет. Недолго думая, четверка грузится в фургон и едет через всю страну на ранчо Джорджа Лукаса, чтобы выкрасть рабочую версию фильма и посмотреть ее досрочно.

«**Фанаты**» — очень слабое дорожное кино, все эти приключения мы уже миллион раз видели: и как по дороге из Огайо в Калифорнию у друзей ломается фургон, и как к ним пристают геи-байкеры, и как индейский вождь (Дэнни Трехо) чинит машину и отсыпает галлюциногенов, и как всех арестовывают полицейские… Гики даже заезжают в Вегас, где за ними гоняется свирепый татуированный сутенер! Но все эти киноштампы имеют специфическую фанбойскую окраску. Герои зачем-то сворачивают в Айову, где дерутся с треккерами и ломают статую капитана Джеймса Кирка, в Остине знакомятся с известным супергиком Гарри Ноулсом (его играет не сам Ноулс, а Этан Сапли), в Вегасе их интересуют не столько блэкджек и проститутки, сколько конвент «Звездного пути» и встреча с Уильямом Шэтнером (самый настоящий, живой Уильям Шэтнер). Ну а у сутенера на теле вытатуирован... Джар-Джар Бинкс! «Вот увидите, парни, это будет самый крутой на свете персонаж!» И масса знакомых лиц в эпизодах: Рэй Парк в роли охранника, Билли Ди Уильямс в роли судьи, Кэрри Фишер в роли врача...

Получилась смесь дорожного фильма с камерной гик-комедией в стиле «**Клерков**» или «**Лоботрясов**». И тут «Фанатов» очень подводит отсутствие запасов яда и подлинной ненависти в адрес «Скрытой угрозы» или хотя бы беззащитных треккеров. Достаточно вспомнить, что смогли сделать из подобного материала Кевин Смит (тоже появляющийся в фильме) в «Клерках» или Эдгар Райт и Саймон Пегг в сериале **Spaced**, чтобы понять, сколько возможностей упустили режиссер Кайл Ньюман и его гиковатые сценаристы. В «Фанатах» нет философских обобщений или остроумных наблюдений за жизнью фандома. Чтобы комедийные моменты работали, в подобном фильме обязательно должны быть моменты драматические — нужно противопоставлять увлечениям героев обычные человеческие взаимоотношения, вопросы любви, жизни и смерти. Фильм так старается никого, кроме треккеров, не обидеть, что к финальным титрам забываешь про смертельную болезнь одного из друзей.

Этот недостаток заметил даже продюсер Харви Вайнштейн, потребовавший от режиссера перемонтировать картину и убрать все упоминания о смертельной болезни героя. Тестовой аудитории была показана версия «Фанатов», в которой четыре друга просто напились и решили забраться на ранчо Лукаса... но тут очнулись настоящие фанбои, устроили жуткий интернет-скандал и обещали бойкотировать продукцию компании Вайнштейнов, так что в финальный вариант в спешном порядке вернули сюжетную линию с обреченным Линусом.

Фильм должен был выйти в 2007 году, в результате продюсерских интрижек провалялся на полке два года, весной 2009-го мелькнул в десятке американских кинотеатров и свалился на DVD, едва собрав во всем мире $750 тыс. В общем, из истории съемок «Фанатов» получился бы куда более интересный фильм про друзей-гиков, отчаянно пытающихся добиться невозможного! +

MASS EFFECT: ОТКРЫТИЕ

Информативный приквел, которому не повезло оказаться книгой, а не игрой

- **Жанр:** детектив на полставки
- **Автор:** Дрю Карпишин
- **Издательство:** «Азбука-классика»
- **Тираж:** 4000 экземпляров
- Твердый переплет, 320 стр.

Оценка: 3/5

Обычно сочинять новеллизации фильмов или игр приглашают состоявшихся фантастов, пусть и не хватающих звезд с неба, но профессионалов. Студия **BioWare** предпочла вырастить игрового фантаста сама — так начинающий дизайнер Дрю Карпишин внезапно переквалифицировался в писателя, когда в 2001 году ему доверили придумать роман, основанный на событиях **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**.

С тех пор карьера Карпишина уверенно шла в гору. Он успел отметиться практически во всех крупных проектах BioWare и постепенно дорос до должности главного сценариста **Mass Effect**. Разработчики не скрывали, что возлагают на игру большие надежды, и изо всех сил подогревали интерес к вселенной. Первым шагом стал выпуск романа-приквела, увидевшего свет за полгода до релиза игры (у нас книга вышла на два года позже). Вопросов, кто должен писать роман, не возникало — перо вручили Карпишину.

Если, проходя игру, вы были достаточно общительны, то, конечно, знакомы с самой трагичной страницей в карьере капитана Андерсена. В молодости он пытался стать первым человеком, принятым в элитный отряд спектров (переводчик романа почему-то окрестил их призраками), но потерпел неудачу из-за подлости своего инопланетного куратора. Именно эта история легла в основу книги, события которой разворачиваются за восемнадцать лет до начала игры.

В «Открытии» Андерсен предстает перед нами совсем молодым офицером, который расследует внезапное исчезновение секретной научной станции Альянса. Естественно, дело оказывается совсем не таким простым, как кажется на первый взгляд: главный герой вскоре обнаруживает, что ввязан в политическую игру Совета Цитадели и человечества.

Тут-то на сцене и возникает незабвенный Сарен. В игре мы видим его уже подлым предателем, пляшущим под дудку безжалостных Жнецов. Но всегда ли он был негодяем и ненавидел людей? Что заставило его изменить Совету? Как он узнал о существовании Повелителя и как вступил с ним в контакт? На все эти вопросы Карпишин отвечает в «Открытии», которое служит прекрасным дополнением и прологом к Mass Effect.

Но канадцы не учли, что отличный сценарист — отнюдь не то же самое, что хороший писатель. Если называть вещи своими именами, то Дрю — посредственный литератор и может показаться мастером разве что на фоне отечественных графоманов, штампующих примитивные боевики о сталкерах, которым никак не надоест геройствовать на просторах чернобыльской Зоны.

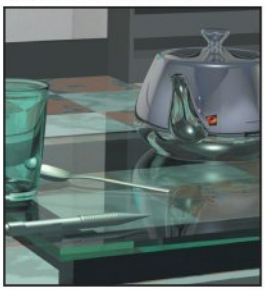
Нет сомнений, что свою работу Карпишин знает на отлично: создает яркие образы героев, умело выкручивает интригу, но... Помните, как в игре в ключевые моменты буквально сносило крышу от режиссуры сцен, операторской работы, игры актеров, озвучки, мимики героев? Талантливый писатель смог бы добиться аналогичного эффекта, воздействуя на нас одним лишь словом. Но Карпишин не писатель, он — сценарист, и, как следствие, без помощи зрелищного видеоряда и звукового сопровождения ему просто не под силу вдохнуть в свое произведение жизнь. Нет сомнений, что та же самая история могла бы стать основой шикарного аддона к Mass Effect. Но вместо этого на полках книжных магазинов появился очередной проходной фантастический детектив, который будет интересен лишь поклонникам игры-первоисточника.

Впрочем, как показывает опыт той же серии S.T.A.L.K.E.R., в игровых новеллизациях читатели ценят вовсе не качество текста, а возможность вновь погрузиться в полюбившийся мир. В этом отношении «Открытие», конечно, даст фору десяткам прочих новеллизаций. Вы узнаете немало новых подробностей о вселенной Mass Effect, с головой окунетесь в политическую жизнь Цитадели и, конечно, выведаете всю подноготную Сарена и Андерсена — не так уж и мало, если разобраться, но нам бы хотелось гораздо большего.

Уже не за горами релиз второй части Mass Effect, и предваряет ее вновь роман Карпишина. В нем писатель-сценарист знакомит игроков со злодеями, которые придут на смену Сарену в сиквеле. В редакции «Азбуки» нам по секрету сообщили, что права на выпуск **Mass Effect: Ascension** в России уже приобретены. Как знать, может, произойдут сразу два чуда — Карпишин станет писать значительно лучше, а российские игроки смогут познакомиться с литературным прологом **Mass Effect 2** прежде, чем вдоль и поперек пройдут саму игру. +

NURBS

БЕЗЬЕ И ЕГО КРИВЫЕ



Компьютерная графика неумолимо подкрадывается (а кое-где уже и подкралась) к фотореализму. Вот только делает она это одним из самых неэффективных способов. Главным камнем преткновения на пути к реалистичности является полигон: он груб, угловат и его нужно много. Представьте себе, что, скажем, качество построенного дома зависело бы от того, насколько малы кирпичики в кладке. Абсурд? Безусловно. Но почему-то, когда дело заходит о компьютерной графике, все воспринимают такую ситуацию как должное.

Ведь если из малого числа полигонов получается непонятная угловатая кракозябра, то логично, что число этих самых полигонов нужно увеличить. Тогда будет уже не так угловато. О том, что с самого начала нужно было двигаться по другому пути и моделировать не из треугольников, а разрабатывать системы, не ограниченные полигональной сеткой, сейчас уже и в голову никому не приходит.

Полигональный способ моделирования еще худо-бедно работает, когда моделлеры создают транспортные средства. Их и без того собирают на заводах из довольно угловатых частей. Но вот когда дело доходит до живых объектов... В живой природе углы встречаются довольно редко. Здесь балом правят плавные линии и мягкие переходы. Полигон тут категорически не годится.

Технология, которая позволяет предельно точно имитировать объекты живой природы, давно существует. Вот только применяется до сих пор крайне редко. Наверное, потому, что даже современные видеокарты никак не могут наладить с ней нормальные взаимоотношения.

Инженер компании Renault Пьер Безье еще в начале 50-х годов прошлого века озадачился точным описанием нестандартных кривых поверхностей. Довольно быстро он (а почти одновременно с ним и Пол де Кастелье — инженер Citroën) разработал точные алгоритмы и математическую модель их построения. В дальнейшем идеи Пьера стали использовать в компьютерной графике.

Современным моделлерам и дизайнерам кривые Безье известны под названием **NURBS** (**Non-Uniform Rational B-Spline** — неравномерный рациональный B-сплайн). Каждая NURBS-поверхность описывается довольно сложным математическим уравнением. Когда картинку нужно вывести на экран, специальная графическая библиотека решает это уравнение (в качестве переменных берутся координаты области, на которую в данный момент смотрит игрок) и выдает графической карте точные координаты всех точек кривой поверхности (а не как в случае с полигонами — только вершин треугольников).

Можно подумать, что создавать NURBS очень сложно, что даже для самой примитивной кривой поверхности вроде флага или листа растения нужно писать множество мудреных уравнений. Нет, это совсем не так. В самом простом случае девелоперу достаточно задать область, на которой должна быть сгенерирована NURBS, несколько опорных точек и определить ее базовые характеристики. Все остальное за человека сделает API.

Еще одна очень важная особенность технологии. Если не изменять положение целостной конструкции, а только опорных точек, то перестройка всей поверхности будет происходить очень быстро (пересчитываются только относительные, но не абсолютные координаты). Именно поэтому удобно создавать NURBS-объекты, привязанные, скажем, к полигональному каркасу, и задавать их движение смещением опорных точек. Платье, сделанное таким способом, начнет реалистично колыхаться, волосы — развеваться, лепестки цветов — дрожать на ветру.

Авто на покраску

РЕДИЗАЙН АВТОМОБИЛЕЙ В ИГРАХ СЕРИИ NEED FOR SPEED

Все игры серии **Need for Speed**, начиная с **Most Wanted**, устроены приблизительно по одному и тому же принципу. Зная его, можно очень быстро перерисовывать скины автомобилей, следы резины на асфальте и некоторые другие элементы игры.

Вся информация об авто хранится в директориях **Cars** (машины, которыми вы можете управлять), **Trafminivan** (минивэны), **Taxi** (такси), **Traffire** (пожарные машины, эта папка есть только в Most Wanted), **Trafgarb** (мусоровозы) и **Trafpizza** (авто для доставки пиццы). В разных играх серии периодически встречаются другие папки, начинающиеся с префикса **Traf** (в них находятся прочие автомобили, участвующие в дорожном движении).

Внутри каждой директории собраны подпапки по названиям представленных в игре машин. Но есть и папки, в которых хранятся «детали» сразу для всех болидов. Например, в **Wheels** находятся все колеса, в **Brakes** — следы резины на асфальте, в **Roof** — текстуры с крыши автомобилей, в **Spoiler** — спойлеры. В любом подкаталоге чаще всего лежит два или три архива. В **Textures.bin** собраны текстуры, в **Geometry.bin** — полигональная сетка, а в **Vinyls.bin** — дополнительные картинки и опознавательные знаки машин. Еще почти во всех NFS есть папки **Tracks** (здесь хранится информация о трассах) и **Languages** (все тексты игры, в архиве **Language-Textures.bin** — шрифты).

Для модернизации машин чаще всего требуется всего три программы. **Photoshop**, чтобы перерисовывать текстуры. **DDS**-плагин для Photoshop, который умеет конвертировать DDS-графику в более распространенные форматы. И **NFStex** (разных версий) для выуживания графики из игровых архивов и помещения ее обратно.

Все махинации с графикой проходят по следующей схеме. Запускаете **NFStex**, выделяете пустую область таблицы, кликаете по ней правой кнопкой мыши, в меню выбираете пункт **Load**. Открываете, например, файл **Vinyls.bin**. В главном окне программы тут же появляется множество надписей, разбитых на две группы: альфа-канал (собственно изображение) и собственно картинка. Снова щелкаете правой кнопкой мышки на выбранной строке и выбираете пункт **Export**.

После разархивации DDS-файла загружаете его при помощи плагина в Photoshop. Делается это так. Копируете плагин (файл **dds.8BI**) в корневую директорию Photoshop, файлы из директории **DLLS** — в каталог **Windows\System32**. Загружаете DDS-файл в графический редактор и перерисовываете его на свое усмотрение.

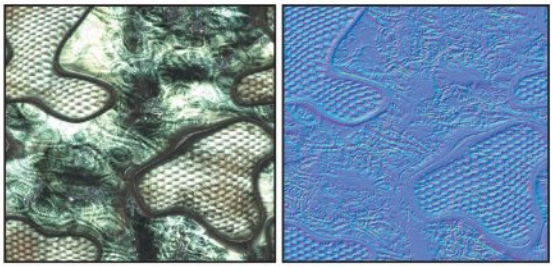
Каждая текстура состоит обычно из двух половинок — одна расположена сверху, другая снизу. Они должны быть полностью симметричны. Если одну половинку перерисовать, а про другую забыть, то в игре картинки пересекутся, альфа-канал смажется и автомобили будут выглядеть очень некрасиво.

Закончив с художествами, нажмите кнопку **Save As**, в окошке **Format** выставьте значение **DDS** и сохраните картинку. В дополнительном диалоговом окне задайте дополнительные параметры изображения: в графе **Mip Maps** поставьте крестик рядом с пунктом **No Mip Maps**, а в блоке **Save Format** задайте значение **8:8:8:8 ARGB**. Теперь файл можно сохранять и приступать к перерисовке альфа-канала.

Чтобы импортировать новое изображение обратно в игру, снова запустите **NFStex**, загрузите в программу изначальный BIN-архив и выберите изображение, которое изменяли. Кликните по картинке правой кнопкой мыши, выберите пункт **Import** и укажите путь к измененному вами файлу..

Имитация объема

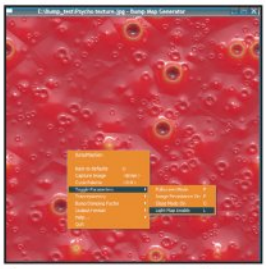
ОБЗОР ЛУЧШИХ ГЕНЕРАТОРОВ КАРТ РЕЛЬЕФА



Слева — исходная диффузная текстура, справа — карта нормалей, сгенерированная в ATI Normal Map Generator.

Если вы только-только начали заниматься созданием карт для стратегий, то наверняка уже столкнулись с проблемой «ландшафтного дизайна». Чаще всего рельеф в RTS рисуется при помощи карт рельефа. А это, по сути, обычные цветовые маски с различным уровнем прозрачности. Рисуют их чаще всего в «Фотошопе», но дело это долгое и муторное. Тем более что новички обычно не умеют видеть за черно-белыми пятнами реальный рельеф: приходится подгружать все в редакторы, находить там свои ошибки, опять возвращаться в «Фотошоп» — и так почти до бесконечности.

Специально для новичков мы собрали и протестировали несколько десятков бесплатных утилит, позволяющих поставить производство карт на поток. Отделив зерна от плевел, а вершки от корешков, мы выбрали пять самых продвинутых программ. Кстати, почти все они пригодятся и продвинутым модотворцам.

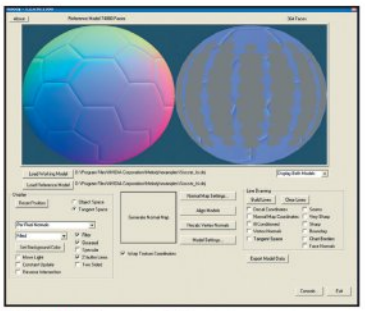


Вопреки расхожему мнению, бампы удобнее всего создавать в специализированных программах типа BumpMapGen, а не рисовать с нуля в громоздких графических пакетах.

BumpMapGen — простой, но функциональный генератор бампов (черно-белых карт высот, где каждый пиксель описывает высоту положения отдельно взятой точки исходного полноцветного арта). Работает BumpMapGen по следующей схеме. Вы перетаскиваете любой JPEG-шаблон (другие форматы, увы, не поддерживаются), для которого нужно получить карту рельефа, на иконку с BumpMapGen, ждете несколько секунд, пока приложение загрузится, после чего нажимаете клавишу **Enter**. Все! При необходимости можете отключить цветовую карту (клавиша **L**) и удалить таким макаром цветовые переходы в конечном бампе.

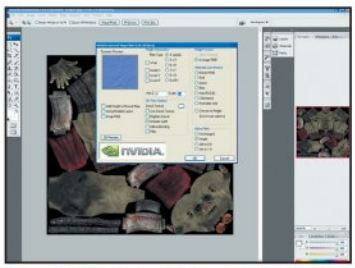
ShaderMap CL — эта программа позволяет генерировать на основе обычных текстур карты смещения, нормалей, отражения, **DuDv** (в них хранится информация, необходимая для расчета преломления луча света при столкновении с поверхностью) и даже **Ambient Occlusion** (имитируют глобальное освещение). К сожалению, в бочке меда есть ложка дегтя: приложение работает только в режиме командной строки и придется потратить минут пятнадцать, чтобы прочитать мануал.

ATI Normal Map Generator (**TGAtoDOT3**) — один из лучших бесплатных инструментов для скоростной штамповки карт нормалей на основе простых текстур. Несмотря на то что приложение выглядит, прямо скажем, не очень серьезно (графическая оболочка как таковая отсутствует, возможность настройки параметров создания цветовых масок не предусмотрена), это вовсе не мешает ему идеально выполнять свою работу. Карты нормалей, полученные с помощью ATI Normal Map Generator, по качеству не уступают, а где-то даже превосходят цветовые маски, сделанные в коммерческих приложениях типа **CrazyBump**. Чтобы создать цветовую маску, запустите исполняемый файл, в открывшемся диалоговом окне укажите полный путь к нужной картинке формата **TGA** (другие типы файлов программа не понимает) и нажмите кнопку **Открыть**. В течение нескольких секунд или минут (в зависимости от быстродействия компьютера и размера изображения) программка вычислит карту нормалей и сохранит ее на винчестере.



NVIDIA Melody являет собой настоящую кузницу карт нормалей. Всего несколько кликов — и маска готова.

NVIDIA Melody — этот мощнейший программный комплекс, разработанный специалистами из NVIDIA, поможет вам, когда требуется вычислить карту нормалей на основе высокополигональной и низкополигональной модели. У NVIDIA Melody очень простой интерфейс, ее легко освоить, ну а самое главное — настройке поддается масса различных параметров, начиная от разрешения цветовой маски и выходного формата и заканчивая такими тонкими характеристиками, как метод генерации, резкость, границы лучей и так далее. Создание нормалей в NVIDIA Melody производится следующим образом: подгружаете в программу любую низкополигональную модель (кнопка **Load Working Model**), а затем ее высокодетализированный аналог (кнопка **Load Reference Model**), настраиваете нужные параметры генерации цветовой маски (**Normal Map Settings...**), давите на кнопочку **Generate Normal Map** и ждете несколько секунд, пока Melody выполнит необходимые вычисления. Чтобы посмотреть, куда была сохранена цветовая маска, щелкните по кнопке **Console** в нижней части программы.



Плагин NVIDIA Normal Map Filter для «Фотошопа» по возможностям ничуть не уступает независимым коммерческим генераторам цветовых масок.

NVIDIA Plug-ins for Adobe Photoshop — набор плагинов для понятно какого графического редактора. Комплект состоит из четырех профессиональных модулей, среди которых наибольший интерес для нас представляет **NVIDIA Normal Map Filter**. Данный инструмент, также как и ATI Normal Map Generator, применяется для создания карт нормалей на базе стандартных диффузных текстур, но в отличие от последнего имеет дружелюбный и интуитивно понятный интерфейс, а также большое количество настроек.

Все рассмотренные утилиты вы можете скачать с нашего сайта (***www.igromania.ru/Igrostroy***).

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Конец китайским золотым фермам

Если китайские власти продолжат в том же духе, скоро экономика виртуальных миров здорово пошатнется, а цены на золото взлетят.

Ботоводству в Китае приходит конец: 26 июня Министерство культуры и Министерство торговли КНР запретило продажу виртуальной валюты за реальные деньги. По мнению китайского правительства, виртуальная золотодобыча подрывает экономику реального мира.

Правда, меры, принятые властями КНР, вряд ли спасут мировую экономику. Согласно исследованию Ричарда Никса из Манчестерского университета, добыча виртуального золота приносит от $200 млн до $1 млрд ежегодно, и 80-85% фармеров — китайцы. Что будет, когда все они останутся без работы? А ведь китайское правительство называет похожие цифры: в прошлом году фармеры наторговали пикселей на несколько миллиардов юаней (1 млрд юаней — это примерно $146 млн), и цифры, по данным КНР, растут на 20% в год.

В то же время китайские власти не торопятся рассказывать, как именно они будут ловить и наказывать «золотых» браконьеров. Возможно, тут на помощь придет нашумевший интернет-фильтр «Зеленая плотина», который просто будет блокировать неугодные сайты и определенные запросы пользователя?

Примечательно также, что китайское правительство причисляет к виртуальной валюте тайм-карты, которые в онлайновых играх так лихо продают за золото, но не запрещает перепродажу внутриигровых вещей — ресурсов, одежды, артефактов и т.д. Если китайские власти не исправят свою оплошность, то в мире виртуальной золотодобычи фактически ничего не изменится: перестав торговать непосредственно золотом, ботоводы начнут перепродавать редкие и дорогие вещи. Ботоводство умерло, да здравствует ботоводство!

WoW на консолях? Чушь собачья!

В интервью бизнес-порталу Industry-Gamers вице-президент **Blizzard** Роб Пардо признался, что время онлайновых ролевых игр на консолях еще не наступило (правда, это совсем не значит, что новая MMORPG Blizzard не будет мультиплатформенной!).

Делать MMORPG для консолей сложно сразу по нескольким причинам — Роб объяснил это на примере **World of Warcraft**. Во-первых, невозможно адекватно управлять персонажем, когда у тебя в руках всего один геймпад с дюжиной кнопок. А ведь не будешь к каждой игровой коробке прикладывать мышку и клавиатуру! Во-вторых, на жесткий диск многих консолей невозможно втиснуть гигантский клиент WoW (сейчас он весит около 10 Гб), а у некоторых консолей жесткого диска нет вовсе. Эту проблему решат системы облачного вычисления наподобие **OnLive**, но пока о них думать рано. В-третьих, для консольных онлайновых игр придется придумывать новую бизнес-модель, ведь если на приставках выйдет MMORPG с дополнительными отчислениями (будь то подписка или микротранзакции, неважно), Microsoft и Sony наверняка захотят свой кусочек. А кому понравится делиться прибылью?

Как прикажете кастовать заклинания и управлять маунтом с консольного джойстика? Видит Роб Пардо — никак!

Зато слухи о разработке новой онлайновой игры для консолей Microsoft Роб опроверг: его действительно просили посмотреть «прототипы некоторых технологий», но о создании игры на их основе речи не шло. Подводя итог — пока не появится новое поколение приставок, консольной онлайновой игры от Blizzard можно не ждать.

$5 млн за просроченную подписку

Эстер Леонг из Сан-Франциско возбудила иск к **Square Enix** и требует $5 млн за «сознательный обман пользователей и скрытые штрафы в игре **Final Fantasy XI**».

В Америке Final Fantasy XI работает по обычной подписке, когда оплаченное время

Final Fantasy XI не очень популярна в России, а зря. Там, например, есть гонки на чокобо — а какой русский не любит быстрой езды?!

заканчивается, аккаунт временно блокируется. В других MMORPG он просто висит на сервере разработчика и, если никто не вносит деньги в течение 180 дней, удаляется. Но Square Enix якобы поступает хитрее: компания начисляет проценты за просроченную подписку, и если даже сама подписка со временем оплачивается, а пени — нет, то аккаунт не разблокируется. Еще Леонг жалуется, что разработчики даже ограничивают доступ к игровому контенту тем игрокам, которые вовремя не оплачивают подписку. В Square Enix оправдываются, что на коробке Final Fantasy XI есть стикер «игра требует дополнительных денежных вложений», а все условия игры и оплаты прописаны в лицензионном соглашении, которое Леонг, разумеется, принимала. Но Леонг парирует, что такой стикер обычно означает, что игра требует абонентской платы. А что касается лицензионного соглашения, то в Square Enix не потрудились толком растолковать ей, зачем оно нужно.

Как бы то ни было, интересно другое. Откуда взялась такая астрономическая сумма ущерба — $5 млн? Ведь даже если предположить, что Леонг играет в Final Fantasy XI с самого релиза и все это время не платит абонентскую плату (в среднем — $15 в месяц), за что начисляются пени в размере 100% от задолженности (то есть $30 в первом месяце, $45 — во втором и т.д.), то максимальная сумма штрафа — $57 225. Чем таким занимается в Final Fantasy XI Леонг, что нанесенный ей ущерб стал в 100 раз больше?

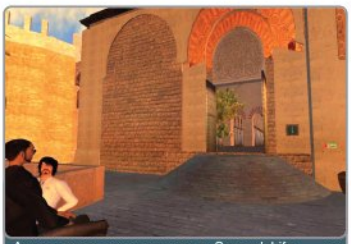
Second Life и иранская оппозиция

Онлайновые игры становятся все более политизированными: пока иранская полиция усмиряла оппозиционеров, недовольных результатами президентских выборов, в **Second Life** появилась группа «Поддер-

Коротко о важном

- Исполнительный директор **CCP** Хилмар Петурссон заявил, что на **GDC Europe** его студия анонсирует новый большой проект. Надеемся, CCP наконец признается, что разработка «вампирской» MMORPG **World of Darkness** подходит к концу.
- Открытый бета-тест **Champions Online** стартует в середине августа. Торопитесь записаться: ***http://champions-online.com***.
- В начале июня **Turbine** заявила, что **Dungeons & Dragons Online** станут условно-бесплатными. Но не успели игроки спустить последнее виртуальное золото на выпивку, как Turbine посчитала нужным добавить: бизнес-модель изменится только в Америке. Европейский издатель **Codemasters** к таким экспериментам относится скептически и сначала посмотрит, к чему приведет смена бизнес-модели в Штатах.
- Австралийцам запретили доступ к **Second Life**: в игре встречается бранная лексика, насилие и сексуальные сцены, а по австралийскому законодательству таким контентом запрещено пользоваться лицам младше 15 лет. Впрочем, шумиха вокруг этого бана поднялась такая, что австралийским властям наверняка придется пересмотреть свое решение.
- **Frogster** и **Spellborn NV** объявили о редизайне **The Chronicles of Spellborn**: к 2010 году игра станет условно-бесплатной.
- Долгожданный **Aion: The Tower of Eternity** выйдет в Европе 25 сентября. Это почти на два месяца раньше релиза локализованной версии — напомним, что во время анонса русского Aion генеральный директор **Innova** Геворк Саркисян говорил, что у нас игра появится в декабре. Утешает лишь то, что ограничений по IP на Западе не планируется.
- Правительство КНР заявило, что ужесточит порядок доступа к «нежелательным» онлайновым играм и контроль над посетителями интернет-кафе. Причина — количество китайцев, регулярно играющих в онлайновые игры, увеличилось на 23% и достигло 40,17 млн человек.
- Компания Innova локализует и издаст в России **Atlantica Online**, которую мы рецензировали в апрельском номере.

Может быть, не так уж и плохо, что Aion в России задерживается? Будет больше времени на тестирование странной бизнес-модели.


Акция протеста у мечети в Second Life — не единственная: выступления против иранских властей прошли также на Twitter и на Facebook.

жим Иран». Потрясая самодельными плакатами, сорок демонстрантов — укутанные в шали женщины, одетые в темное мужчины — собрались у мечети Al Andalus и всячески осуждали действия иранских властей.

Акция протеста продолжалась больше полутора часов, при этом ни один из демонстрантов не был жителем Ирана (надо сказать, что во время беспорядков вообще ни один иранец ни разу не зашел в игру), но у многих в стране остались семьи или друзья.

Публичные квесты Champions Online

Какие точно задания будут в открытых миссиях, пока неизвестно. Но выглядеть они будут, скорее всего, вот так.

В **Champions Online** появятся «открытые миссии» — аналог публичных квестов **Warhammer Online: Age of Reckoning**: стоит игроку попасть в радиус действия открытой миссии, как он автоматически становится ее участником. Вероятно, такой внушительный кусок PvE-контента добавили в PvP-ориентированную MMORPG специально для людей, которые появляются в онлайне впервые — открытые миссии можно проходить и соло.

Каждая такая миссия — это длинная цепочка заданий. Начальные квесты (спасение заложников или обезвреживание преступника) можно выполнять в одиночку, но чем дальше раскручивается цепочка, тем больше игроков нужно для победы над злодеями (например, для поимки ограбивших банк преступников или для перехвата губернаторского кортежа).

Как и в Warhammer Online, награду за участие в квесте получат все (только в Champions Online будут не очки, а редкие предметы), а троим самым активным игрокам достанутся уникальные вещи.

Вслед за Ричардом Гэрриотом

Продолжая реструктуризацию, **Electronic Arts** сливает **BioWare** и **Mythic Entertainment**. Получившееся отделение (названия ему пока не придумали) будет разрабатывать однопользовательские и онлайновые RPG. При этом не очень понятно, чем именно будет заниматься в этом тандеме Mythic, у которой только-только пошли в гору дела с **Warhammer Online**.

Дело в том, что руководить новым коллективом будут первые лица BioWare — Рэй Музика и Грегори Зечук, в то время как

Представители EA знай себе твердят: обе студии сохранят независимость, обе будут работать над отдельными проектами... Но нам почему-то так не кажется.

Марк Джейкобс, ведущий дизайнер Warhammer Online, уходит из Mythic. По мнению сотрудников компании, Марк явно покидает студию не по собственному желанию: его то ли выдавили, то ли предупредили... помните, как ушел Ричард Гэрриот — всего за пару недель до закрытия **Tabula Rasa**? Да и если почитать дневник Марка (***http://OnlineGamesAreANicheMarket.wordpress.com***), в который он стал писать особенно много и часто, он не очень счастлив: «В начале мая Electronic Arts дала мне понять, что хочет изменить структуру компании, и в результате этих изменений я оказался вне офиса, вне игры, вне команды, хоть и числился в составе Mythic. Простите, если я не отвечал на ваши письма, — это не я игнорировал вас, просто так вышло...»

В ближайшие месяцы главный человек «Вархаммера» планирует вспомнить старых друзей, завести новые контакты на **Facebook** и написать в своем дневнике благодарности всем, с кем работал в течение 26 лет, — занятие полезное, но несколько странное для человека, сделавшего три десятка игр, в том числе **Dark Age of Camelot** и Warhammer Online.

Жанр
Массовое замкостроительство

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Firefly Studios

Сайт игры
www.strongholdkingdoms.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

В онлайн переезжает все больше знаменитых однопользовательских игр самых разных жанров. Сначала **BioWare** объявила, что колдует над **Star Wars: The Old Republic**, которая останется старой доброй сюжетной RPG, «только с реальными людьми». Потом удивили создатели **The Crossing**, предложив оставить все как есть, но заменить живыми актерами вообще всех статистов, встречающихся главному герою. Теперь вот и в **Stronghold Kingdoms** можно будет играть как в очередной **Stronghold** — но ровно до тех пор, пока не обнаружится, что вместе с вами в него играют еще тысячи лордов.

Назад в Средневековье

«Stronghold Kingdoms — это НЕ Stronghold 3» — первое, что мы услышали от ведущего дизайнера игры и президента **Firefly** Саймона Брэдбери.

Позвольте напомнить, что сама серия Stronghold — это цикл игр-стратегий про средневекового феодала, который отстраивает собственный замок и непрерывно воюет с соседями. Собственно феодалу внимания уделяется мало (во внутреннем дворике цитадели просто пасется широкоплечий детина с длинным мечом), а вот строительством замка мы занимаемся львиную долю игрового времени. Постепенно пара хилых лачужек обрастает огородами, торговыми лавками, конюшнями и, наконец, превращается в огромную крепость со стенами толщиной в несколько десятков футов.

Причем Stronghold — это стратегия так называемого «косвенного» управления экономикой, когда для того, чтобы отремонтировать какие-нибудь казармы, вам нужно не банально кликнуть на иконку «Починка», а создать для ремонта необходимые условия: построить фермы, обеспечить рабочих едой, снарядить лесорубов — и, только когда крестьяне будут сыты, а необходимые ресурсы накоплены, приступить к ремонту.

Проблема в том, что исправно эта система работала только в двух играх, самом первом Stronghold (2001) и дополнении **Stronghold Crusader** (2002). Дальше — мрак. **Stronghold 2** (2005) переехал в довольно кривое 3D, отчаянно пытался копировать «**Цезаря**», запутался с экономикой и погряз в пучине багов и недоработок. **Stronghold: Legends** (2006) ситуацию с несбалансированной экономикой практически не исправил, зато зачем-то добавил в игру магов и драконов. А **Stronghold Crusader Extreme** был всего-навсего дополнением к дополнению (даром что вышел поздно — смешно сказать, в 2008 году) и оказался интересен только совсем уж преданным поклонникам серии.

Так что, прежде чем делать из Stronghold онлайновую игру, Firefly пришлось долго доводить до ума исходный материал. Саймон, еще не привыкший к статусу онлайнового разработчика, видимо, не очень представляет, что надо рассказывать об онлайновых стратегиях с косвенным управлением экономикой (и немудрено, ведь Stronghold Kingdoms — по сути, первая такая игра). Поэтому попробуем хотя бы разобраться, чем Stronghold Kingdoms отличается от прочих игр серии и от других онлайновых стратегий вроде **SAGA Online** или **Dreamlords**.

Первое, что бросается в глаза, — Stronghold снова двухмерный, и на то есть несколько причин. Во-первых, поскольку это не новая часть Stronghold, а лишь ее онлайновое ответвление, Firefly соревноваться в графике с однопользовательскими играми не собирается — Саймона больше волнует, как быстро все будет загружаться и на скольких компьютерах сможет запуститься. Во-вторых, Stronghold 2 успешно доказал, что «лучше опрятное 2D, чем кривое 3D»: только ленивый не пинал вторую часть за проходящих друг через друга юнитов, проваливающиеся текстуры и дикую оптимизацию. От себя добавим, что сделать нормальное 3D в онлайновых стратегиях не смог пока никто, да и вряд ли оно сейчас нужно, ведь чем больше полигонов, тем больше нагрузка на сервер и тем меньше юнитов в конечном счете можно выставить в одном сражении.

Феодалы-паразиты

Решился вопрос и с главной проблемой всей серии (и подобного рода игр вообще) — битвами. Сражения что в первой, что во второй части Stronghold — это такая куча-мала, где не то что тактически расставлять юнитов, а даже контролировать что-то вообще не представляется возможным. И без того

Хозяин этой крепости явно не планировал расширяться: построил замок, оградил его стеной и застыл в ожидании гостей. А гости-то пришли.

Древо технологий наглядно демонстрирует, что развиваться можно будет и в какой-то одной области, и во всех понемногу.

Этот скриншот — лучший ответ на вопрос, почему мы обрадовались возвращению 2D.

чахлый баланс приказал долго жить еще в Crusader, когда авторы добавили 25 новых юнитов (в том числе новые осадные орудия, сносившие все подчистую). В Stronghold 2 же, наоборот, взять крепость штурмом было практически невозможно. Доходило до смешного: огромная армия с требушетами и таранами двигается к вражескому замку, но уже через минуту горе-воины несутся сломя голову обратно, испугавшись десятка засевших на крепостной стене лучников.

В Kingdoms авторы докрутят AI (больше никаких столпотворений у ворот и внезапных отступлений) и распространят систему косвенного контроля на битвы. Это значит, что мы будем «настраивать» войну, но не участвовать в ней. Как военачальник мы сможем готовить и снаряжать войска, отдавать им команды и отправлять в бой, но во время самих битв контроля над юнитами не будет. Таким образом, война в Stronghold Kingdoms — это скорее противостояние цифр и характеристик, а не могучих армий. Небесспорное решение, но уж точно лучше цирка, который творился раньше. Про RPG-элемент (развитие и снаряжение самого лорда) разработчики пока молчат, но лучше бы его и не было — в том же Dreamlords он только добавляет хлопот и отвлекает от основной задачи.

По словам Саймона, косвенное управление битвами поможет сосредоточиться на экономике — а ей авторы уделяют больше всего внимания. В Firefly почти оскорбились, когда мы спросили, не станет ли игра казуальнее из-за перехода в онлайн. Нет, как раз наоборот. В Kingdoms будет богатое древо исследований (более 700 различных улучшений) и самые разные стратегии развития. Например, проигрышный, казалось бы, вариант стать чьим-то вассалом может в итоге обернуться грамотным стратегическим ходом: «попаразитировав» на более успешном лорде и достаточно развившись, можно в итоге всадить ему нож в спину.

Замок к замку

Четкого разделения на мирный и военный пути развития больше нет (в предыдущих сериях для этого были предусмотрены отдельные кампании) — менять стиль игры можно прямо на ходу. Хотите — воюйте, хотите — торгуйте, хотите — развивайтесь и копите ресурсы, все в ваших руках! Особенность в том, что без взаимодействия с другими игроками далеко не продвинешься — воевать и торговать придется в любом случае. Упор, естественно, будет сделан на PvP, но и PvE никто не отменял — будут и управляемые AI феодалы (в основном они понадобятся на начальных уровнях, когда нужно заработать титул и захватить побольше земель).

Территории обещают огромные, поэтому в Kingdoms будет интерактивная глобальная карта, прямо с которой можно раздавать поручения, торговать и заключать союзы. Что касается самих территорий, то пока заявлены только Англия и Германия, но пообещали сделать и Россию, — правда, непонятно, всерьез это или просто реверанс в нашу сторону.

Очень интересно, что будет происходить с вашим замком, когда вы выйдете из игры. Ведь в MMORPG персонаж просто «исчезает» из игрового мира, а потом появляется вновь. Но как быть с захваченными землями? Они тоже будут пропадать и появляться? А если замок штурмует неприятель? В Firefly об этом пока молчат.

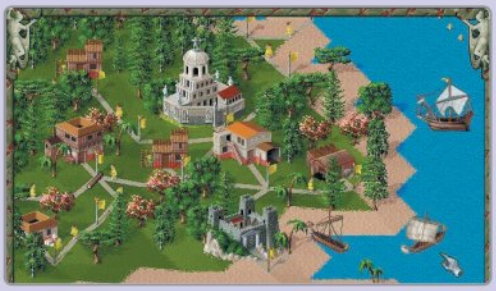
Бизнес-модель сейчас тоже неизвестна — Саймон то и дело проводит аналогии с браузерными играми, но клиент в любом случае придется устанавливать. Неясно только, сделают ли его бесплатным и каким образом будет окупаться поддержка игры и разработка дополнений — через подписку или микротранзакции.

■■■

В интервью Firefly прозрачно намекнули на грядущий анонс еще одного Stronghold — уже обычного, однопользовательского. Но что бы там ни было с третьей частью, онлайновое ответвление видится нам самым правильным решением. В предыдущих играх серии можно было сколько угодно возиться со своей крепостью, но битвы смазывали впечатление: у AI не хватало силенок для достойного ответа. С живыми игроками справиться будет посложнее. ■

Во что поиграть до Stronghold Kingdoms

The Settlers. «Косвенное» управление экономикой — визитная карточка всей серии Stronghold, но куда лучше оно реализовано в The Settlers, немецкой стратегической классике. Если вы не знакомы с серией, хватайте любую часть (кроме пятой, которая скуксилась до примитивной RTS) и представляйте, как все это заработает в онлайне.



Caesar 3. Немаловажная составляющая Stronghold — обустройство своей крепости, и тут игра очень много заимствует у Caesar (лучшей как была, так и остается третья часть): учет пожеланий горожан, система налогов, сложная система добычи ресурсов... Нужны еще доказательства.

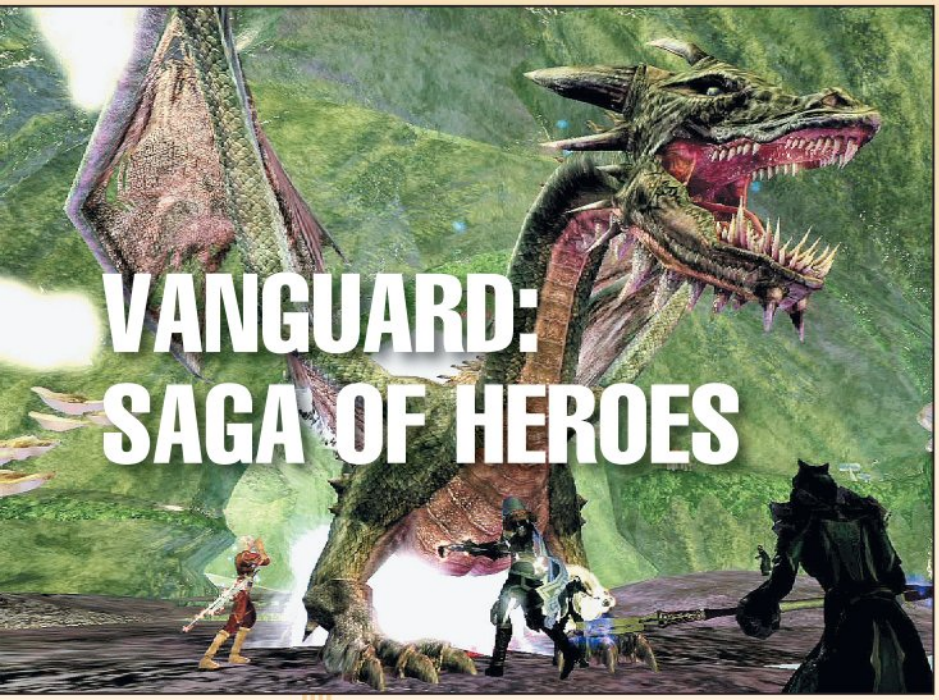
Age of Empires 2. Проникнуться духом Средневековья — самое, пожалуй, приятное, чем вы можете заняться в ожидании Kingdoms. Age of Empires 2 передает его, как ни одна другая игра. Множество кампаний, один из лучших артдирекшенов в истории стратегий и приятная двухмерная графика — неудивительно, что у Age of Empires 2 и Stronghold много общего.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Firefly наконец-то ведет Stronghold правильным курсом: направляет в онлайн, возвращает в 2D и дорабатывает экономику.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Олег Чебенеев



VANGUARD: SAGA OF HEROES

- **Жанр**
  Реинкарнация знаменитой MMORPG
- **Издатель**
  Sony Online Entertainment
- **Разработчик**
  Sigil Games Online
- **Цена игры**
  $15/мес
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  5-15 Мб/час
- **Сайт игры**
  http://vgplayers.station.sony.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

В 2006 году **Vanguard: Saga of Heroes** была самой ожидаемой MMORPG: ей занимались создатели **EverQuest** во главе с ведущим дизайнером EQ Брэдом Макуэйдом. Vanguard была первой за долгое время MMORPG, где игрокам предоставлялась фактически неограниченная свобода передвижения — цельный бесшовный мир, никаких запретных зон на манер **World of Warcraft**. Разработчики сулили фанатам золотые горы, но преждевременный релиз перечеркнул их надежды.

В первые три месяца, устав от бесконечных багов и вылетов, из Vanguard ушли две трети подписчиков. Многие считали, что игра не протянет и шести месяцев. Но прошло два с половиной года, и гадкий утенок незаметно для всех преобразился. Теперь Vanguard — совсем другая MMORPG: с рейдовым контентом, полноценным бесплатным триалом, отлаженным движком и преданным сообществом. Мы крайне редко пишем повторные рецензии на игры, но сегодня — как раз такой, совершенно особенный случай.

Слушай мамочку

Брэд Макуэйд придумал самые удачные концепции в EverQuest, а потом, когда игра стала популярной, основал **Sigil Games Online** и начал развивать свои идеи в Vanguard. Деньги на проект дала **Microsoft**: игра разрабатывалась под ее присмотром четыре года, но в 2006-м компания прекратила финансировать Vanguard из-за постоянных переносов даты выхода.

Тогда Vanguard еще казался лакомым кусочком и игрой заинтересовалась **Sony Online Entertainment**. Однако случай с Microsoft ничему не научил Sigil Games: они и не думали поторапливаться, и вскоре новый издатель тоже стал терять терпение. Один перенос следовал за другим, и в конце концов в SOE решили, что роль дойной коровы им не подходит. В начале 2007-го разработчиков заставили выпускать то, что есть.

К тому моменту Vanguard была готова лишь на 80%: команда Брэда Макуэйда создала практически весь контент, но не успела отшлифовать игру. Даже на самых мощных компьютерах Vanguard шла со скрипом. Постоянные вылеты, огромное количество багов в квестах и подземельях; игроки то проваливались под землю, то застревали в стенах... очень немногие были готовы за такое платить.

Всего удалось продать 242 тыс. копий, но база подписчиков таяла на глазах. Через пару месяцев их осталось всего 40 тысяч. А ведь за полгода до релиза игре пророчили стать убийцей World of Warcraft! В мае 2007-го издатель и разработчик подписали договор, в результате которого все имущество Sigil Games и все права на Vanguard перешли к SOE, а большую часть команды, работавшей над игрой, перевели на другие проекты или отправили на улицу. Те немногие, кого оставили поддерживать Vanguard, сосредоточили усилия на оптимизации движка и отлове багов. По словам ведущего геймдизай-

Большими картами сегодня уже никого не удивишь. Но это — только один континент!

Приготовились издеваться над багами? Как бы не так, парящий остров в Vanguard — обычное явление.

В Vanguard нет инстансов, поэтому в любом подземелье можно встретить других игроков и присоединиться к группе.

Высокие хвойные леса — отличительная особенность Тестры. В этой части материка обосновались варварские племена.

нера игры Салима Гранта, за много лет работы над проектом сотрудники бывшей Sigil Games так сдружились, что обстановка в команде чуть ли не семейная.

Сама SOE про Vanguard и Sigil Games почти забыла. Хотя Салим и рапортует бодро, что игру недавно выложили на Steam, особенного всплеска интереса мы не заметили.

Слава Макуэйду

После провала Vanguard Брэда Макуэйда много критиковали за то, что он бездарно руководил компанией, месяцами не появлялся в офисе, кормил фанатов обещаниями, которые не мог выполнить. Брэд и правда никогда не был хорошим руководителем, но по части креатива и дизайна виртуальных миров с ним никто не мог сравниться. Не все мечты Макуэйда воплотились в жизнь, однако Vanguard дал игрокам то, чего они давно ждали: необычные приключения и дух странствий, знакомые им по EverQuest.

Чтобы полюбить Vanguard, нужно понять ее географию. Мир Телон огромен. Взгляните на карту: три континента, десятки городов, сотни деревушек. Каждая область — жаркая Калия с редкими островками оазисов, строгая, похожая на средневековую Европу Тестра и тропический архипелаг Кожан — это отдельная страна со своими конфликтами, традициями, архитектурным стилем, климатическими особенностями и предысторией.

В 2007 году добираться из одного конца мира в другой можно было часами. Между континентами ходили рейсовые корабли, люди активно пользовались системой караванов и выкладывали кругленькие суммы за ускоряющие предметы. Затем разработчики добавили порталы — рифты, и фанаты разделились на два лагеря. Одни были убеждены, что мгновенные перемещения убили атмосферу путешествий, другие считали, что в такой масштабной игре, как Vanguard, это необходимый шаг.

Vanguard-2007 vs. Vanguard-2009

Новый Таргонор стоит на уступе скалы и напоминает средневековый замок. Заблудиться внутри — проще пареной репы.

К релизу Vanguard наспех слепили из того, что было — разработчики не укладывались ни в какие сроки, поэтому в игре на каждом шагу встречались баги, локации отличались чудовищной несбалансированностью: какие-то были набиты контентом под завязку, в каких-то катастрофически не хватало деталей. За два с половиной года в Sigil Games не только вычистили клиент и отладили работу серверов, но и добавили очень много контента (который, к слову, должен был появиться еще в релизе). Вот основные изменения:

- Ожили пустующие подземелья, добавились локации Southwatch, Spire's Keep, Old Targonor и Gorgalog Swamp. Если раньше приходилось заниматься гриндом уже с 30-го уровня, то теперь контента хватает до 45-го;
- Добавились дома гильдий и система братства, распределяющая опыт между гильдийцами, даже если кто-то находится вне игры;
- Открыли врата огромные рейдовые подземелья Ancient Port Warehouse, Bridge of Destiny и Island of Garuzamut, которые на многие месяцы заняли сильнейшие гильдии;
- Каждая раса обзавелась собственным ездовым животным;
- Полностью изменились модели персонажей (хотя не все считают, что в лучшую сторону), ввели отображаемые шлемы;
- Добавился долгожданный бесплатный триал — на островке **Isle of Dawn** можно прокачаться до 10-го уровня и познакомиться со всеми тремя сферами Vanguard;
- Создали локацию Камелот, наполненную ежедневными квестами (дейликами, о которых мы писали в июньском номере);
- Появилась рыбалка и галеоны — огромные и самые дорогие корабли в игре;
- Сделали подарок модникам — новую закладку внешнего вида (теперь можно отображать на персонаже любимую одежку, не снимая мощный доспех);
- В мае 2009-го вышло самое большое контентное обновление за всю историю игры. Разработчики полностью переделали подземелье Halls of the Pantheon и увеличили максимальный уровень до 55-го.

К концу года SOE планирует добавить подземелье Nexus и ввести очки альтернативного развития (AA), знакомые ветеранам EverQuest, — с помощью AA можно улучшать героя даже после достижения максимального уровня.

Дайте 19!

Разработчики хотели превзойти EverQuest во всем, и им это отлично удалось. Контента в Vanguard столько, что глаза разбегаются. Чего стоят только игровые расы — их 19! Похожие на лисиц раки, люди-тигры курашаса, разумные волки вульмены, шесть национальностей людей! У каждого народа свой набор характеристик, свои способности: дварфы могут становиться прочнее камня, гномы создают хитроумные устройства, а темный эльф умеет призывать ручного дракона.

Skawlra Rock — укромная бухта, затерянная среди островов Калии. Искатели приключений частенько сюда наведываются, чтобы убить зверушек по заданию Лиги Охотников.

В игре реалистичные погодные условия. Надвигающиеся тучи можно разглядеть за несколько километров, и это не бутафория — там, будьте уверены, льет как из ведра.

Даже ездовые животные у всех разные — одни рассекают мир на пауках, другие на муравьях, третьи на гигантских богомолах.

Можно прокачать до 30 уровня полдюжины героев, ни разу не выполнив один и тот же квест, поэтому выращивание альтернативных персонажей в Vanguard — очень популярное занятие. Чтобы не пропустить интересные подземелья и квестовые цепочки, многие даже отключают на время получение опыта.

Как и некоторые расы, классы Vanguard тоже перекочевали из EverQuest, но даже привычным классам разработчики дали новые способности. Скажем, некроманты могут собирать с трупов куски тел (графты) и вставлять в своих демонов, превращая их в машины убийства. Друид в Vanguard — не лекарь, как везде, а повелитель стихий. На силу его магии влияет погода, время суток и особенно так называемые очки катаклизма — если накопить их побольше, можно вызвать разрушительное торнадо.

Отдельно хочется отметить барда. Новые песни можно составлять самому, складывая их из «компонентов» — нот, припева, пауз и т.д. Доступных комбинаций — миллионы. В зависимости от «компонентов» и музыкальных инструментов мелодия может вдвое повысить эффективность группы, превратить барда в человека-молнию, бегающего быстрее лошади, или залечить раны союзникам. Есть в Vanguard и совершенно особенные классы — псионик, дисципл, кровавый маг. Последние два — попытка создать гибрид лекаря и бойца: сила исцеления этих классов зависит от успеха в бою.

Бои в игре яркие, динамичные, дополнительно оживлены за счет контратак. Каждый раз, когда персонаж отражает атаку или наносит критический урон, активируется особый удар. Он не только отнимает у врага много здоровья, но может оглушить его или наложить какой-то эффект. У вас всего несколько секунд, чтобы использовать эту специальную способность, поэтому нужно постоянно следить за боем, а не попивать чаек, изредка поглядывая на экран.

Потомки Колумба

Пока одни разработчики безропотно придерживались стандартной схемы, где персонаж повышает уровень, выполняя квесты и охотясь на монстров, Брэд Макуэйд решил, что настоящий герой должен развиваться сразу в трех областях — исследовании, ремеслах и дипломатии.

Наибольшей популярностью пользуются приключения. В игре огромное количество квестов, до 50-го уровня журнал заданий не пустеет вообще: подземелий столько, что даже через пару лет активной игры можно обнаружить что-то новое. Vanguard — чуть ли не единственная на сегодняшний день MMORPG, в которой эксплоринг является ключевой составляющей геймплея (нечто похожее должно было быть в «Конане», но не получилось). Здесь никто не ведет за ручку по красивым местам, нет тупиков и каких-то ограничений, никто не прячет потайные тропинки от игроков. Если впереди виднеется скала, на нее можно взобраться, если под ногами километровый обрыв, внизу наверняка кто-то живет, а если посреди океана затерялся маленький островок — можете не сомневаться, там обязательно найдется что-то интересное.

Скитаясь однажды по Калии, мы случайно набрели на едва приметный бункер. Внутри оказался длинный подземный тоннель, который вывел в каньон с двумя статуями высотой с двенадцатиэтажный дом. Разработчики создали этот укромный уголок, заранее зная, что найдут его далеко не все. Но таких мест в игре множество. Входя в неприметную пещеру, можно не сомневаться, что через некоторое время откроешь для себя целую подземную цивилизацию.

Каждый континент испещрен реками и озерами, но рай для мореплавателей — это архипелаг Кожан, где полным-полно больших и маленьких островов.

Крафтинг

Банк города Кхал — одно из самых людных мест в игре. В любое время суток здесь покупают и продают самые разные товары.

Водный круиз по реке Ка через всю Калию оставляет незабываемые впечатления, но не обольщайтесь: корабли в Vanguard нельзя просто купить на верфи. Все нужно делать самому, и тут раскрывается другая сторона игры — ремесла. Если в WoW безотказно работает схема «жми кнопку, получи результат», здесь изготовление даже самой простой вещи — целая церемония.

Крафтинг похож на мини-игру. На производство любого предмета дается 2000 очков, их можно вложить либо в скорость изготовления вещи, либо в ее качество. И тут придется искать баланс: если потратить много очков на качество, их может не хватить на завершение работы, а если увлечься скоростью, есть шанс склепать безделушку — в любом случае время и материалы будут потрачены впустую.

Ресурсы для крафтинга не валяются на дороге, их тоже придется «делать». Задачу мастерам облегчают лишь городские NPC: они не только дают эпические квесты на изготовление редчайших артефактов, но еще и делятся расходниками и скупают созданные вещи.

Дипломатия

Перед началом словесной перепалки можно выбрать себе карты. Чем выше уровень дипломата, тем толще будет колода.

Дипломатия — это еще одна игра в игре, умение, которое поможет склонить на свою сторону несговорчивого NPC, выторговать награду получше или разузнать про рыбные места поблизости (все телонцы на редкость словоохотливы, если их разговорить, выложат все, что знают).

Дипломатические вопросы в Vanguard решаются... за карточным столом. Для высочайших переговоров разработчики создали на основе **Magic: The Gathering** свою коллекционную игру. Каждая карта здесь отвечает за определенную «эмоцию» — аргументирование, воодушевление или лесть. Чтобы одолеть оппонента, нужно быстрее него набрать определенное количество очков. Но просто перебирать самые мощные карты недостаточно: каждая потребляет ресурсы, а некоторые карты к тому же нельзя использовать несколько раз подряд (на практике все гораздо сложнее — полный свод правил занимает несколько десятков страниц).

Кроме того, со стартовой колодой вам никак не преуспеть: придется выбивать редкие и сильные карты с боссов или приторговывать на рынке. Вдобавок нужно, представьте, заботиться и о внешнем виде. Некоторые NPC отказываются общаться с игроком, если параметр Presence у него недостаточно прокачан. Логично, не придешь же на аудиенцию к королю в старых лохмотьях!

Местные «дизайнеры интерьера» любят хвастаться своими домами на форуме: эта уютная комнатка обставлена вручную. Строительство хором обходится дорого, но какое счастье обладать собственным домом!

Арендовать летающего маунта можно с 10-го уровня — стоит это копейки, а покататься дают целых 5 минут. Но чтобы заполучить собственную виверну или грифона, придется выполнить сложнейшую цепочку квестов.

И ведь разработчикам еще есть куда стремиться, увлекательный «морской» контент, о котором мечтал Брэд Макуэйд, еще не готов: за два года в Vanguard так и не появились морские чудовища, пираты и подводные города. Зато с палубы уже можно порыбачить, а некоторые подземелья находятся на удаленных островах.

Дизайнера заказывали?

Если вы уже успели вырастить сына и посадить дерево, Vanguard поможет справиться с последней задачей. На каждом континенте полно мест для застройки. Можно подыскать полянку с видом на горное озеро, построить дом у курящегося вулкана, в лесной чаще, в пустыне, на берегу океана или прямо в замке своей гильдии.

Строительство частного дома — самый ресурсоемкий процесс и может затянуться на несколько недель или даже месяцев, особенно если у вас нет знакомого опытного крафтера. Но обзавестись домом — полдела, его еще нужно обустроить. И здесь у декораторов куда больше раздолья, чем в других MMOG: мебель можно вращать, двигать, ставить в любое место, да и выбор предметов очень большой. Если постараться, можно сделать комнату, не уступающую по интерьеру отелю.

Частный дом хорош не только сам по себе, он еще и полезен: все персонажи на аккаунте могут моментально перенестись внутрь, поэтому можно без проблем меняться вещами. А еще дом — идеальный склад для трофеев. Правда, за содержание капает еженедельная квартплата во внутриигровой валюте, но если у вас не десятикомнатный терем, цена вполне приемлемая.

■■■

Vanguard — главный претендент на титул лучшей онлайновой игры, о которой никто не знает. Хотя в плане PvP она мало что может предложить (единственный PvP-сервер все время пустует), по части исследований, приключений и рейдового контента Vanguard опережает большинство MMORPG.

Вот только... Vanguard вряд ли когда-нибудь оправится от неудачного старта и станет популярной. По крайней мере, SOE не спешит выделять на игру ресурсы и рекламировать, а за два с половиной года даже не вышло ни одного полноценного дополнения. Поэтому прежде чем покупать коробку, подумайте еще раз: готовы вы ради великолепной PvE-игры мириться с маленькой базой подписчиков, надоедливыми багами и редкими обновлениями? ■

ДОЖДАЛИСЬ?

На наших глазах расцветает прекрасная PvE-игра с интереснейшей исследовательской частью. Жаль, что про нее почти все давно забыли.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

INTERNET@IGROMANIA.RU
Степан Селищев, Светлана Померанцева

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Сетевое картостроение

Лидером на ниве онлайнового картостроения традиционно считается компания **Google**. У них — и **Google Maps** с почти полным покрытием поверхности Земли спутниковыми фотографиями, и **Google Earth** с большим количеством трехмерных объектов. Однако до полноценного 3D-картостроения даже Google очень далеко. Спутник лишь приблизительно считает высоту над уровнем моря, на карте эта информация вовсе не выводится, а все 3D-объекты, которые есть в Google Earth, отрисовываются вручную. Можете себе представить, сколько человеко-часов придется потратить, чтобы создать таким макаром полную карту Земли, ну или хотя бы одного большого города?! Тут явно нужно автоматизировать процесс.

И первой тут оказалась вовсе не Google, а малоизвестная компания **C3 Technologies** (***www.c3technologies.com***). На прошедшей в июне конференции **O'Reilly Where 2.0** они представили свою новейшую технологию трехмерной оцифровки спутниковых фотографий. Выглядит она настолько впечатляюще, что поначалу даже не верится, что такого качества можно добиться без дополнительной ручной доводки. Абсолютно ровные, правильной формы здания, на них наложены текстуры довольно высокого разрешения. Даже такие мелкие объекты, как суда на пристанях, деревья и автомобили на парковках, выглядят объемными. Создатели утверждают, что доводка в трехмерном редакторе требуется только для совсем уж сложных конструкций вроде Эйфелевой башни, все остальное делается программой автоматически. Утилита сканирует спутниковый снимок, определяет точки, высота которых известна заранее (например, берега реки), после этого анализирует освещенность этих участков, сравнивает их с освещенностью других областей карты и достраивает недостающие «уровни».

Больше всего нас поразило вот что. Все дома, которые сейчас представлены на картах C3 Technologies, покрыты текстурами. Изображения крыш полностью соответствуют тому, что видно на Google Maps. Но вот только на картах C3 еще и стены домов затекстурированы. Очевидно, что со спутника их получить невозможно. Разработчики намекают, что картинки подбираются автоматически из базы — под определенный размер дома выбирается случайная текстура, более-менее подходящая по тону. Удивляет другое. Текстуры некоторых домов полностью совпадают с реальностью. Мы проверили таким образом лишь два-три больших здания, фотографии которых нам удалось найти в Сети. Возможно, конечно, это как раз здания с «ручной доводкой», а возможно — создатели немного лукавят насчет гениальности своей программы. С другой стороны, на некоторых зданиях с очень сложной архитектурой текстуры иногда сползают, а некоторых участков просто не достает, что наводит на мысль, что тут поработала именно утилита. Но даже в этом случае все очень реалистично.

Сейчас трехмерные карты работают только в тестовом режиме, в 3D переведено лишь несколько городов и диких территорий. Но если у C3 Technologies получится сделать такую карту... да даже не для всей Земли, а хотя бы для большинства крупных городов на планете, это уже будет самая настоящая революция. Проложив трек, например, от дома до магазина, вы сможете в прямом смысле пролететь по нему и идеально точно запомнить все тонкости маршрута. Вот здесь заправка, чуть дальше перекресток со сломанным светофором, а вот въезд на подземную парковку...

Собственно, что это мы вам все рассказываем да рассказываем. Вы и сами можете оценить все прелести трехмерных карт на демонстрационной версии движка по адресу ***http://cooper.c3technologies.com/demo/ag9/vas.html***. Приложение прекрасно запускается в Internet Explorer, Google Chrome и последних версиях Opera, в других браузерах мы заметили различные артефакты изображения, плюс — карты иногда подвисали.

$20 000 за 2 часа

Пока одни ночи напролет не спят, пытаясь придумать, как можно заработать на своем

сайте, доморощенной социальной сети или пиратском музыкальном портале, сделанном на коленке вместе с приятелем, другие умудряются наваривать очень приличные суммы даже на обычном блоге.

Певица **Аманда Палмер** (солистка группы **The Dresden Dolls**) сидела вечером за компьютером, строчила посты в свой дневник на **Twitter**. И пришла ей в голову простая мысль: зачем тратить время впустую, если можно потратить его же, но еще и обогатиться. Блог Аманды читает более 30 тысяч человек, из которых почти постоянно 150-200 находятся онлайн. Был вечер пятницы, Палмер написала провокационный пост, что те, кто вечером в пятницу сидит за компьютером, — самые настоящие неудачники. Комментарии посыпались один за другим. Запись тут же выбралась на первое место по популярности. В какой-то момент кто-то предложил Аманде сделать футболки с шуточными слоганами. Певица за полчаса нарисовала простенькую картинку, налепила ее в «Фотошопе» на макет футболки и вывесила изображение в дневник. Тут же нашлось множество людей, готовых купить одежку за довольно приличные деньги. Аманда незамедлительно заказала нужное число футболок и начала распространять их прямо в Twitter. За час удалось продать футболок на $10 000.

Воодушевленная успехом, Палмер тут же сделала в блоге объявление об онлайн-аукционе и начала продавать разные ненужные ей вещи. С молотка пошла пластиковая гитара от Guitar Hero, ношеное платье, несколько пустых (!) винных бутылок, статуэтка актера Хита Леджера и даже, простите, стеклянный фаллос. Прошел всего еще один час, а Аманда заработала еще $10 000.

Не совсем онлайновое воровство

Давно прошли те времена, когда номера кредиток можно было воровать через онлайн тысячами, когда даже самые обыч-

ные люди могли, пошарив по форумам, отыскать еще рабочую базу действующих номеров, по которым можно было заказать себе безделушку из-за рубежа. Сейчас все системы онлайновых расчетов надежно шифруются, а для подтверждения личности используются различные виды электронных подписей, которые тоже закрыты многоуровневыми паролями.

На фоне всего этого хакерский бизнес по взлому кредиток в онлайне заметно поубавил обороты. Но многие хакеры подходят к делу со смекалкой. Арестованные в США Эрик Бертон и Джозеф Буш — онлайновые мошенники — воровали номера кредитных карт в... офлайне. Они просто подкупали продавцов в супермаркетах, и те с помощью скиммеров скидывали подельникам номера кредиток обычных граждан. Когда Бертона и Буша таки взяли (их сдал один из подкупленных ими продавцов), то на допросе Эрик заявил, что идея была просто отличная. Если бы продавец не «спалился», то их искали бы еще очень долго. В Сети они делали все, чтобы замаскировать себя под хакеров, которым удалось украсть целую базу кредиток именно через интернет: в онлайн-магазинах делали перебор номеров карт из старых баз и только потом вводили действующий, недавно украденный номер, при этом работали только из интернет-кафе. У полиции должно было сложиться впечатление, что они идут по следу классических «онлайновых кредитных воров». Вот только никакого интернет-хвоста на самом деле не было, вся информация поступала по офлайновому каналу.

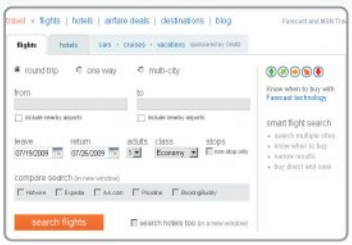
В заложниках — кабель

Новый год — это елка и Дед-Мороз, лето — это отдых и море, а Сомали — это пираты и корабли, на которые они нападают. Для кого-то это просто привычный ассоциативный ряд, а для владельцев судов — сплошная головная боль. За последние три года большинство судовладельческих компаний были вынуждены полностью пересмотреть маршруты торговых кораблей, проходящих у восточных берегов Африки. Все предпочитают потратить лишние деньги на топливо и даже рискнуть потерять судно во время шторма в открытом море, но только не приближаться к сомалийским берегам, где вероятность попасть в руки к пиратам как нигде высока.

Пираты — тоже люди, им хочется кушать и вообще вести сладкую жизнь. А как тут пошикуешь, когда в твои воды заходят только военные суда и транспортные конвои под охраной. Вот пираты и решили заманить какой-нибудь корабль. Сделали они

это довольно оригинально. Взяли да и перегрызли тралами проходящее по дну моря оптоволокно, по которому струился интернет-сигнал сразу в несколько африканских стран. Сеть во всех прилегающих регионах, разумеется, как ветром сдуло, а ремонтная компания **Tyco Telecommunications** спешно ищет добровольцев, которые согласятся отправиться в небезопасный регион чинить кабель: среди действующих сотрудников достаточного числа «желающих» не обнаружилось.

Система-подражатель



Прошло совсем немного времени с момента, как **Microsoft** запустила свой новый поисковик **Bing** (адрес русской версии — ***www.bing.ru***), а с системой уже случился неприятный казус. Владельцы сайта **Kayak** углядели в Bing (точнее, в одной из его частей, отвечающей за поиск билетов, — **Bing Travel**) явные черты плагиата. По их мнению, дизайн полностью слизан с Kayak. Один из владельцев сервиса направил в Microsoft письмо с просьбой разъяснить, как получилось, что дизайны до боли похожи. В Microsoft не стали отмалчиваться и заявили, что никакого плагиата не было, а просто... ну, так получилось.

Насчет поисковика мы тут ничего не скажем — он очень удобный и кое в чем даже даст фору **Google**. Но вот дизайны Bing Travel и Kayak действительно ужасающе похожи. Можно, конечно, предположить, что у совершенно разных веб-дизайнеров сформировались два почти одинаковых представления об эргономике. Но чтобы даже положения окошек совпадали, их цветовая гамма и названия... это как-то странно. Впрочем, смотрите скриншоты и судите сами.

Интернет похоронил фотопленку

У ведущих новостных разделов нашего журнала есть одна веселая забава. Между собой мы ее называем «новостная мутация». Берется исходная новость, появившаяся на каком-нибудь сайте, и отслеживается, во что она превратится, когда ее перепишут журналисты с других ресурсов. Меняются

имена и названия, миллионы превращаются в миллиарды или тысячи, место действия может переместиться из одной страны в другую. Иногда через пять-шесть переписываний вообще невозможно понять, о чем идет речь. Самые чудовищные метаморфозы случаются, конечно, при переводе. Авторы очень часто теряют не только имена и цифры, но и вообще смысл происходящего.

Именно поэтому приходится всегда разыскивать не только место, где новость появилась первый раз, но чаще всего и связываться с участниками событий, в этой новости фигурирующими. Что бы уж точно не ошибиться.

Какие-нибудь совсем уж чудовищные казусы, связанные с неверным переписыванием, трактовкой или просто пониманием смысла происходящего, случаются в Сети с периодичностью 2-3 раза в год. Один такой случай произошел совсем недавно. С легкой руки рунета была похоронена фотопленка Kodak.

Началось все 23 июня, когда на очень многих сайтах появилась новость, что пленочные камеры проиграли битву цифровым, а Kodak сворачивает производство пленки. Первоисточником, судя по всему (хотя сейчас сказать точно уже довольно сложно), был сайт РИА «Новости», где в заметке «Kodak прощается с фотопленкой» было сказано дословно следующее: «...американская корпорация Eastman Kodak объявила в понедельник о том, что до конца нынешнего года прекратит производство фотопленки». Новость тут же подхватила птичка кар-кар и разнесла ее по всему интернету. Мы тогда немного удивились, потому что западные источники ничего о полном сворачивании производства пленки «Кодаком» не сообщали. На сотнях отечественных фотофорумов началось бурное обсуждение, которое приблизительно через сутки перекинулось уже на западные сайты: там новости о «смерти кодаковской пленки» начали появляться лишь к вечеру 24 июня. Согласитесь, довольно странная ситуация.

И лишь 26-го выяснилось, в чем дело. Кто-то из русскоязычных новостников не совсем точно перевел информацию о том, что «Кодак» сворачивает производство пленки Kodachrome. То есть всего одного вида своих фотопленок. Срикошетив от отечественных новостных сайтов, искаженная новостная бомба с удвоенной силой рванула на Западе. Количество холиваров в англоязычных чатах и форумах превысило все мыслимые пределы.

Али-баба и сорок разбойников

Как работала крупнейшая шпионская сеть GhostNet

В середине весны канадская организация **The Information Warfare Monitor** завершила десятимесячное расследование по делу «китайских кибершпионов».

Речь идет о тайной сети, в которую было завязано не меньше 1295 компьютеров в 103 странах мира. 30% зараженных машин находились в правительственных организациях: 11 компьютеров — в Министерстве иностранных дел Бутана, 11 — в посольстве Мальты на территории Бельгии, 7 — в посольстве Индии на территории США, 8 — в офисе крупнейшего оператора связи Венесуэлы, 3 — в офисах Азиатского банка развития, более 150 компьютеров — в штаб-квартирах торговых союзов Вьетнама и Тайваня. По одной инфицированной машине обнаружили в посольствах Португалии, Румынии, Китая, Кипра, Индии, Таиланда, Германии на территории самых разных стран мира, в штабе Верховного главнокомандующего Объединенными вооруженными силами НАТО в Европе.

Еще десятки зараженных компьютеров принадлежали организациям, так или иначе связанным с борьбой за независимость Тибета. Были инфицированы компьютеры в резиденциях Его Святейшества Далай-ламы и тибетского правительства в изгнании, в штаб-квартирах различных протибетских организаций в Нью-Йорке, Лондоне, Брюсселе, Женеве.

Над всеми этими компьютерами был установлен полный и тайный контроль в реальном времени. Злоумышленник получал доступ ко всем файлам и программам, мог включать веб-камеру и микрофон и делать скриншоты экрана, мог рыться на компьютерах, подключенных к инфицированной машине, и т.д.

Сейчас сеть, получившая название **GhostNet**, раскрыта и обезврежена. Но ни хакеры, ни заказчики не найдены, а куда уходила секретная информация и по каким критериям отбирались компьютеры, попавшие в сеть, — неизвестно. Между тем мы изучили отчет следствия и выяснили множество интересных подробностей. Например, могли ли вы предположить, что ни в одной из пострадавших организаций — даже в НАТО! — понятия не имеют об информационной безопасности?

Как?

Хакерам не пришлось взламывать системы безопасности или обманным путем получать пароли: они просто отправляли на электронную почту высокопоставленной жертвы письмо с адреса ***campaings@freetibet.org*** (***кампания@освобождениетибета***). К письму прикладывался DOC или PDF-файл, якобы посвященный борьбе Тибета за независимость, — «Translation of Freedom Movement ID Book Tibetans in Exile». Разумеется, любой заинтересованный в освобождении Тибета человек тут же щелкал по ярлычку документа и, сам того не ведая, запускал закачку трояна.

Попав на компьютер, троян распаковывался и первым делом, по выражению злоумышленников, «звонил домой» — посылал на сервер данные о системе и конфигурации зараженного компьютера, список доступных e-mail-адресов и копии всех писем. Действовал троян очень умно: чтобы пользователь не заподозрил неладное, информация отсылалась небольшими порциями, а если нужно было послать или принять объемный пакет данных, троян маскировался под «легальные» программы, скачивающие обновления.

Захватив таким образом первый десяток компьютеров, злоумышленники стали действовать изобретательнее. Они изучали переписку своих жертв и находили там личные адреса других высокопоставленных чиновников — и писали им письма с уже инфицированного компьютера. Адресаты, получив письмо от «доверенного» корреспондента, без промедления открывали прикрепленные файлы. Сеть расширялась.

При этом злоумышленники поразительно ловко использовали навыки социальной инженерии: процент неоткрытых приложений минимален. Не мытьем, так катаньем, притворяясь то коллегами, то волонтерами, то спонсорами, хакеры заставляли адресата запустить троян.

Чем?

Злоумышленники использовали 8 различных семейств троянов, но чаще всего прикрепляли к письму давно известный самораспаковывающийся троян **gh0st RAT** (Remote Access Tool — инструмент удаленного доступа), написанный когда-то китайскими хакерами, а теперь переведенный на английский язык.

Запаковывали троян так, что перед ним пасовали многие антивирусы. Получив исходник gh0st RAT, следователи проверили его на сайте **VirusTotal.com** (это бесплатный сервис, который анализирует подозрительные файлы и быстренько вычисляет вирусы, червей, троянов и вредоносное ПО). Результаты вышли неутешительными: из 34 антивирусов, представленных на сайте, на gh0st RAT среагировали только 11.

Всего в сети было 4 «командных» сервера — компьютера, с которых осуществлялось управление GhostNet (3 из них физически находились в Китае и один — в США). С любого сервера можно было управлять зараженными компьютерами, отслеживать, когда произошел последний «слив» информации, удаленно обновлять gh0st RAT. Каждому инфицированному компьютеру присваивался свой идентификационный номер на тот случай, если у машины сменится IP-адрес. Система работала как часы: для слежки за состоянием сети была написана специальная программа, злоумышленники регулярно обновляли gh0st RAT и своевременно (например, во время плановых антивирусных проверок) отключали троян.

Сколько?

Первый gh0st RAT «позвонил домой» 22 мая 2007 года. С этого момента сеть активно, хоть и крайне нестабильно расширялась. За один лишь декабрь 2007 года злоумышленники ухитрились заразить 320 компьютеров в 56 странах. После этого хакеры затаились на полгода, но в августе захватили еще 258 машин в 46 странах.

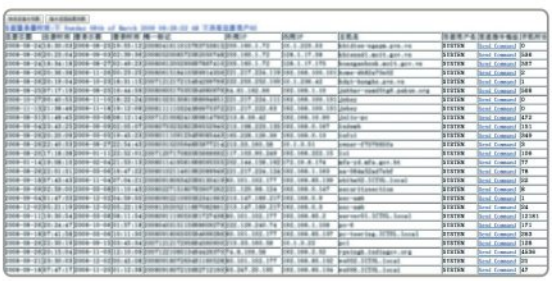
Такие скачки объясняются довольно просто: у хакеров, вероят-

Fig. 3

A Virus Total screen capture of a malware infected email attachment.

Antivirus	Version	Last Update	Result
AntiVir	-	-	EXP/Word.Dropper.Gen
Authentium	-	-	CVE-2006-2492
Avast	-	-	MW97:CVE-2006-2492
eTrust-Vet	-	-	W97M/SmartTags!exploit
F-Prot	-	-	CVE-2006-2492
Fortinet	-	-	MSWord/ObjPointer.A!exploit.M20062492
GData	-	-	MW97:CVE-2006-2492
Ikarus	-	-	Virus.MW97.CVE.2006.2492
Microsoft	-	-	Exploit:Win32/Wordjmp.gen
Sophos	-	-	Troj/MalDoc-Fam
Websasher-Gateway	-	-	Exploit.Word.Dropper.Gen

Из 34 антивирусов сайта VirusTotal.com лишь 11 — и не самые, как вы видите, популярные — вычислили gh0st RAT.



Это интерфейс одного из «командных» серверов. Текст затерт, но похоже, что он написан иероглифами: слишком уж высокие и широкие знаки.

нее всего, не хватало рук обрабатывать данные со всех захваченных компьютеров. При этом средний срок жизни трояна на правительственной машине шокирует — 145 дней (затем либо компьютер списывали в утиль, либо переустанавливали систему, либо просто убивали троян).

В конечном счете погубили хакеров их же методами: злоумышленники почему-то не потрудились защитить свои собственные «командные» серверы, и 12 марта следователи взломали GhostNet.

Кто и зачем?

Но назвать раскрытие GhostNet победой над компьютерными шпионами можно с большой натяжкой.

Нет ответов на два главных вопроса — «Кто?» и «Зачем?». Очевидно, что злоумышленников интересовала лишь информация, как-то касающаяся развития азиатского региона и отношений Китая и Тибета. Более того, из десятков тысяч потенциально доступных компьютеров (ведь на руках у хакеров оказались сотни и сотни секретных e-mail-адресов) злоумышленники отбирали в основном машины, физически находящиеся в Китае, Тайване, Вьетнаме, Индии, Гонконге и США.

Кому-то этих данных хватает, чтобы обвинять китайские власти в подлоге и кибершпионаже. Пекин подобные обвинения, разумеется, яростно отвергает: китайские дипломаты в Лондоне заявили, что доказательств причастности китайского правительства к GhostNet нет, а сделанные следствием выводы — не более чем попытки очернить образ Китая на мировой арене. Официальный представитель Министерства иностранных дел КНР Кин Ганг посчитал нужным добавить, что в его стране (не в пример другим странам!) изданы законы, карающие хакеров, а Китай боролся и продолжает решительно бороться с киберпреступниками.

Есть и другие варианты. Предполагают, что GhostNet создала группа хакеров-профессионалов по заказу правительства какой-то одной страны, и взломщики по заказу воровали финансовые отчеты, стратегические планы развития, повестки дипломатических встреч и т.д. Такой вариант кажется самым логичным, потому что хакерам нужно было как минимум переводить документы с нескольких языков, а для этого нужны деньги.

Не исключена и такая абсурдная версия, как баловство — слишком уж бессистемно выбраны компьютеры, попавшие в сеть. Действительно, мог же какой-то гений Ваня из русской глубинки строить сеть из правительственных компьютеров... на спор. Может, украденные документы хранятся у него на винчестере на радость пользователям локальной сети, которые «по приколу» разбирают сверхсекретные графики, циферки и иероглифы. Ведь, изучив логи четырех «командных» серверов, следователи так и не выяснили, производились ли какие-то операции с ворованной информацией: может статься, что, кроме списков e-mail-адресов, больше никакие документы и не открывались.

Поиск взломщиков осложняется еще и тем, что следователей не допускают к ворованной информации. В их распоряжении — лишь названия документов и такие статистические данные, как размер, дата «слива» и формат. Изучить сверхважные файлы и понять, что именно привлекло хакеров, нельзя, пока правительства 103 стран не разрешат их рассекретить. Когда это произойдет, следователи и сами сказать не могут.

Почему?

Подводя итоги своей работы, **The Information Warfare Monitor** опубликовала шокирующие данные. Миллионы правительственных компьютеров по всему миру продолжают работать без должной антивирусной защиты, и никого это не волнует.

Правительственные учреждения все больше зависят от доступа в Сеть, но все меньше беспокоятся о регулировании этого доступа — и в результате тысячи государственных служащих по всему миру оставляют компьютеры включенными на ночь (торренты ведь никто не отменял!), и хакеры могут круглые сутки изучать важные документы.

Каждый высокопоставленный чиновник получает на руки рабочий ноутбук, с которого, сидя в своем любимом кафе, читает новости за завтраком и почту за ужином — и думать не думает о том, что подключается к незащищенной сети общего пользования.

В большинстве государственных учреждений на компьютерах стоит Windows и другие не слишком безопасные программы, но для минимизации трафика им запрещено скачивать обновления, в том числе и критические.

Вдобавок, наивные системные администраторы по всему миру дают правительственным машинам максимально прозрачные имена — «Мистер Браун, первый секретарь правительства», «1-й дата-сервер штаб-квартиры НАТО». Конечно, это существенно облегчает работу... в том числе и работу хакеров.

■■■

В начале 2009 года ФБР заявило, что годовой оборот кибершпионских организаций — около $10 млрд, их действия наносят урон на $100 млрд — и каждый год эти цифры будут увеличиваться на 30%. И если все то, что мы знаем о GhostNet, правда, то мы имеем дело с компьютерным шпионажем неслыханных размеров.

Но коли так, становится непонятно, почему сотрудники The Information Warfare Monitor с такой легкостью делятся материалами следствия, ведь это отличный учебник для будущих киберпреступников. Может быть, все эти цифры и отчеты — всего лишь одна большая фальсификация? Тогда кто и кого хочет сбить с толку? Отвлекают тут преступников или обеспокоенную общественность? Одно можно сказать с уверенностью: веб-адреса наиболее важных серверов и правительственных сайтов в отчете замазаны черным маркером. Есть ли что-то под этим маркером, неизвестно. ■

Organization	Confidence	Location	Infections
Embassy of Romania, Norway	H	NO	1
Embassy of Romania, PRC	H	CN	1
Embassy of Thailand, Philippines	H	PH	2
Embassy of the Republic of Korea, China	H	CN	2
Government Integrated Telecommunication Network, Malaysia	L	MY	2
High Commission of India, Cyprus	H	CY	1
High Commission Of India, United Kingdom	H	GB	1
Institute for Information Industry, Taiwan	L	TW	1
International Campaign for Tibet	H	NL	7
International Chamber of Shipping, United Kingdom	L	GB	1
Lanka Education and Research Network, Sri Lanka	L	LK	1
Malta External Trade Corporation Ltd.	H	MT	1
Maritime Police, Solomon Islands	H	SB	1
Ministry of Communications, Brunei	H	BN	1
Ministry of Education, Solomon Islands	H	SB	1
Ministry of Foreign Affairs, Bangladesh	H	BD	4
Ministry of Foreign Affairs, Barbados	M	BB	5
Ministry of Foreign Affairs, Bhutan	L	BT	11
Ministry of Foreign Affairs, Brunei	L	BN	1
Ministry Of Foreign Affairs, Iran	H	IR	1
Ministry of Foreign Affairs, Latvia	H	LV	2
Ministry of Industry and Trade, Vietnam	L	VN	30
Ministry of Labour and Human Resources, Bhutan	H	BT	1
National Informatics Centre, India	L	IN	12
NATO, (SHAPE HQ)	H	NL	1
Net Trade, Taiwan	H	TW	1
New Tang Dynasty Television, United States	L	US	1
Office of the Dalai Lama, India	H	IN	2
Pakistan Mission to The United Nations	L	US, JP	4
Permanent Delegation of Cyprus to the European Union	L	BE	1
Permanent Mission of Cuba to the United Nations	L	US	1
PetroVietnam	L	VN	74

По какому принципу компьютеры попали в сеть, не очень понятно. Тут и посольства, и аудиторские офисы, и филиалы банков...

The four control servers are:

- [redacted] Hainan-TELECOM, CN
- [redacted] US
- [redacted] CHINANET-GD, CN
- [redacted] CHINANET-SC, CN

The six control/command servers are:

- [redacted] CHINANET-HI, CN
- [redacted] CUHKNET, HK
- [redacted] CHINANET-GD, CN
- [redacted] CHINANET-SC, CN
- [redacted] CHINANET-JS, CN
- [redacted] CHINANET-SC, CN

The data obtained from WHOIS records concerning domain name registration reveals that most of the domains are traceable to the same individual. However, the attacker(s) could have simply stolen the domains from someone else, or compromised the servers hosting these domains.

Table 1: Domain name registration information

[redacted]	[redacted]	25/04/06
[redacted]	[redacted]	26/11/07
[redacted]	[redacted]	20/06/08
[redacted]	[redacted]	03/09/08

List of infected computers (see Fig. 8 - p. 33)

Обнародованный отчет The Information Warfare Monitor, несомненно, содержит массу интересной информации. Но не фальсификация ли это?

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Да? Караганда!

www.geosense.net

Несколько месяцев назад мы рассказывали вам про игру **Traveller IQ** (***www.travelpod.com/traveler-iq***) — своеобразный симулятор учителя географии. Вас вызывают к карте, на которой нужно показывать города, страны, различные географические достопримечательности. Чем точнее угадаете, тем больше очков заработаете. Время за Traveller IQ пролетает совершенно незаметно, но число объектов на карте сильно ограничено (в какой-то момент все начинает повторяться), а сражаться там можно только со своим собственным незнанием географии.

Geosense — это та же Traveller IQ, только лишенная этих недоработок. Компьютер знает несколько тысяч различных объектов и, не стесняясь, гоняет вас по всей карте мира. Она здесь куда детальнее, чем в Traveller IQ, да и размером побольше, что позволяет точнее прицеливаться. Плюс — вы можете выбрать себе живого соперника и в онлайновой схватке определить, чья географичка была лучше.

Виртуальное педалирование

www.bikely.com

Если вы катаетесь на велосипеде, то прекрасно знаете, как это сложно — разработать интересный веломаршрут. Сначала часами колдуешь над картой, а в итоге едешь с друзьями кататься в соседний парк, где каждая горка, каждая тропинка уже в печенках сидит. **Bikely** поможет вам раз и навсегда избавиться от этой проблемы. Сайт состоит в симбиотических отношениях с **Google Maps** — на его картах можно наметить свой маршрут, после чего он сразу подгрузится в общую базу и трек можно будет отыскать по ключевым точкам.

Велопрогулок по территории России пока не очень много, но сайт сейчас активно раскручивают через велопорталы, и число треков стремительно растет.

Дырка от баранки

www.cookingbynumbers.com

Настоящий компьютерщик способен многие дни напролет питаться одним лишь кофе и стратегическими запасами пищи, скопившимися в клавиатуре. Но даже самый прожженный интернетчик рано или поздно доползет до холодильника и попытается приготовить хоть что-то из того, что обнаружит на полках. Обнаруживается обычно всякая ерунда, из которой и состряпать-то толком ничего не получается. Сайт **Cooking by Numbers** поможет вам создать кулинарный шедевр практически из любых ингредиентов.

Идея проста до гениальности. Вы выбираете из длинного списка продуктов те, что смогли найти дома, а сайт услужливо выдает вам рецепты всех блюд, которые удастся сотворить из этого набора. Вот сколько вкусностей, как вы думаете, можно приготовить из яиц, сахара, быстрорастворимого кофе и помидоров?

Кубовидео

www.universaloscillation.com/youcube

YouCube — совершенно бесполезный, но очень забавный сайт. В центре страницы расположен кубик, на его грани можно подгрузить видео с **YouTube** (максимальное

число роликов — шесть, по числу граней). Кубик вращается мышкой в любую сторону, видео может проигрываться одновременно. Чем ближе к плоскости экрана вы повернете любую грань куба, тем сильнее будет звук от ролика на этой грани — вплоть до того, что другие ролики можно полностью заглушить. Смысла во всем этом нет никакого, но смотреть видео почему-то становится значительно интересней.

Медведь на ухо

www.jamstudio.com

JamStudio — настоящая находка для тех, кто в детстве повстречался с медведем и кому коварный зверь не только отдавил уши, но еще и провел хирургическое удаление всей части мозга, ответственной за музыкальный слух. Даже если вы никогда не брали в руки гитары, а от ваших завываний все домашние разбегаются кто куда, здесь вы сможете сочинять прекрасные мелодии. Все операции проводятся мышкой. Вы накидываете ноты и аккорды, выбираете инструмент, которым все это будет проигрываться (для каждой ноты и аккорда можно выбрать свой из огромного списка), а затем просто жмете кнопку Play и наслаждаетесь своей нетленкой: что бы вы ни насочиняли, получится красиво.

А тем, кто с музыкой на ты, JamStudio поможет создавать наброски мелодий (это быстрее и удобнее, чем в сложных микшерах) и записывать их в отдельные файлы.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

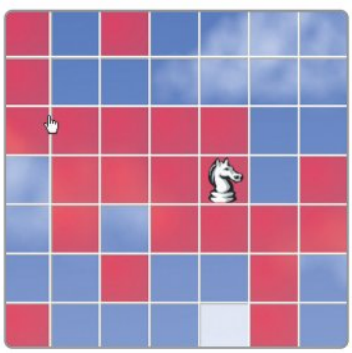
Чихай на всех

www.miniclip.com/games/sneeze/en

Пока государства Земли, озабоченные то проблемой птичьего, то свиного гриппа, массово сжигают кур и топят несчастных хрюшек, в игре **Sneeze** вам предлагают выступить в роли профессионального переносчика вирусной инфекции. Почему профессионального? Да потому, что главная задача здесь — заразить максимальное число народу. Но есть проблема: чихнуть вы можете всего один раз. После этого инфекция начнет распространяться автоматически. Если вы чихнули удачно, то очень быстро все вокруг перезаразятся и вы отправитесь сеять заразу на следующий уровень. А можно чихнуть, что называется, вхолостую — подпортить здоровье двух-трех одиноко шатающихся прохожих, которые не передадут инфекцию дальше. В этом случае все придется начинать сначала.

Ход конем

www.troyis.com



Если с шахматной доски убрать все фигуры, кроме коня, черные клетки перекрасить в синие, добавить желтых, затем перетасовать их, а саму доску начать масштабировать, то как раз получится **Troyis** — одна из самых увлекательных головоломок на основе шахмат (сами шахматы мы, конечно, не учитываем — они вне конкуренции). Вам нужно «закрыть» конем, который ходит по шахматным правилам, то есть буквой «г», все белые поля.

Игра сочетает в себе элементы головоломки и скоростной аркады. С одной стороны, здесь надо соображать, как прогнать фигуру по всем белым полям, с другой — делать это придется крайне быстро, потому что время ограниченно. С каждым новым этапом размер поля и число клеток, которые надо посетить, растут, а времени прибавляется совсем немного.

Позиционные войны

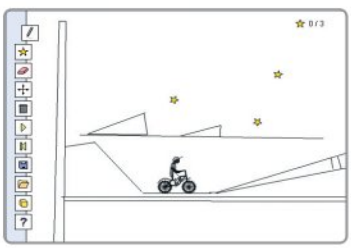
http://armorgames.com/play/3527/gemcraft-chapter-0

Компания **Armor Games** плохих игр не выпускает — к этому мы все уже давно привыкли. У них что ни флэшка, то шедевр. Но **GemCraft** превосходит даже самые смелые ожидания. Такие игры обычно запаковывают в инсталлер и продают как shareware, а тут все полностью бесплатно и прямо в окне браузера. GemCraft — это логичное продолжение идей, заложенных еще в **Flash Element TD** (в это чудо можно поиграть, например, здесь — ***www.addictinggames.com/flashelementtd.html?cid=YSSP***). Ваша задача все та же: не дать пройти вражеским ордам, строя и прокачивая всевозможные боевые башни.

Вот только во Flash Element TD башен было всего семь видов, а апгрейдов на каждую и того меньше. В GemCraft возможности каждой постройки определяются кристаллом, который вы в нее вмонтируете. Кристаллы можно комбинировать, улучшать, добавлять к ним различные эффекты... Просто на перечисление всех возможностей уйдет полстраницы убористого текста. Ко всему прочему создатели добавили во GemCraft простенький, но увлекательный сюжет о похождениях волшебника в сказочной стране. В результате из просто увлекательной аркады получилась многогранная стратегия, в которую можно играть месяцы напролет, и будьте уверены — вы не скоро изучите все возможные тактики.

Пока вышла только первая часть игры — Chapter 0. С замиранием сердца ждем продолжения.

Свобода передвижения



http://freerider.ugotgames.com

Симуляторов BMX на флэше существует великое множество, но только во **Free Rider** у вас есть возможность создать свою собственную трассу. По сути, это даже не игра, а векторный редактор уровней, в котором за несколько минут можно нарисовать простенькую рампу с парой батутов, за полчаса изобразить сложное помещение со множеством препятствий и лестниц, а за пару часов нарисовать многоуровневую трассу со всевозможными бонусами, местами для высоченных прыжков и акробатическими зонами. Самое приятное, что управлять велосипедистом вы можете в любой момент, а не только когда закончите уровень. Построили лесенку — тут же попрыгали на ней, проверили, не застрянут ли колеса на ступеньках. Нарисовали рампу — и через секунду совершили с нее головокружительный прыжок.

Созданный уровень сохраняется прямо на сайте, а вы получаете специальный код, по которому в дальнейшем можно возвращаться к своему творению неограниченное число раз и даже приглашать друзей покататься по вашим трассам. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Приснился мне недавно странный сон. Словно попал я в мир какой-то до боли знакомой компьютерной игры, но не могу понять, какой именно. Иду я себе по лесу из огромных грибов, между шляпок на огромной скорости, словно спайдермены, проносятся огромные слизни, смачно плюхаются о ножки грибов и, недовольно ворча, сползают к основанию. Один слизень неожиданно превращается в Свету, она чуть ли не за шкирку меня хватает и тащит к самому крупному мухомору, растущему неподалеку. По мере приближения мухомор трансформируется в огромного сирийского хомячка. И вот этот подлый грызун начинает задавать нам со Светой музыкальные вопросы. Он наигрывает на невесть откуда взявшейся домре мелодии, а мы должны по очереди угадать, из каких они игр. Я угадываю с легкостью, а вот Светлана ошибается раз за разом.

В результате хомячок-гигант разозлился, что Света все время попадает пальцем в небо, и сжег нас молнией из своих глаз. Теперь вот уже второй день хожу и размышляю, к чему бы это?!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Старпом, тебе, как обычно, снится всякая гадость. То крысобелки, то огромные майские жуки. А тут и меня приплел, да еще и виноватой во всем сделал. А между прочим, у меня отличный музыкальный слух. Я даже давно забытую мелодию из сериала «Санта-Барбара» могу спеть, не фальшивя, в отличие от тебя. И вообще — лучше б тебе цветочки-лепесточки снились! Больше пользы было бы, да и отдохнул бы лучше.

Но хватит о сне, а то сейчас зевать начну, совсем рабочее настроение пропадет. А у нас с тобой еще непочатый край работы — вон сколько писем скопилось. Давай же скорее на них отвечать, а то совсем головы читателям забили ненужными разговорами.

Только сначала стандартное маленькое отступление. Мы продолжаем премировать авторов самых, на наш взгляд, интересных писем. В этот раз победитель получает тактический фонарь **Fenix TK10** мощностью 225 лм и дальностью эффективного освещения 100 метров.

ПИСЬМО НОМЕРА

SIMБИОЗ

В животном мире очень многие организмы находятся в различных симбиотических взаимоотношениях друг с другом. Кто-то — в самом прямом симбиозе (его еще мутуализмом называют), то есть взаимовыгодном сотрудничестве. Кто-то практикует комменсализм, когда одному партнеру выгодно, а другому — все равно. Некоторые вообще ведут паразитический образ жизни. Я вот не знаю ни одного существа, которое не находилось бы в симбиотических отношениях с другими организмами.

Но почему-то в играх эти взаимоотношения между животными (да и растениями, кстати, тоже) никак не отображены. Точнее, встречаются симбиотические организмы, например, в стратегиях, но както это все вяло, безыдейно, а главное — слишком редко. Почему разработчики не создают сложные экологические системы, в которых разные формы взаимоотношения между существами были бы использованы по полной? Или хотя бы могли сделать монстров, которые живут в симбиозе. Прет на тебя, допустим, тварь, раскрывается у нее брюхо, из нее выскакивают твари поменьше. Как-то так. — Влад Николенко (Москва)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПАРАЗИТИРОВАЛ НА ПЕДИПАЛЬПАХ)

Почему разработчики не спешат выстраивать в играх сложные экологические структуры и пищевые цепочки, мы как-то уже объясняли. Если кратко, то это сложно, ресурсоемко, а по большому счету еще и не очень нужно. Игрок увидит от силы пару процентов от всего этого биологического великолепия, а поймет — еще меньше. В игре мы обычно сосредоточены на выполнении поставленной задачи, а не на разглядывании окрестностей и выяснении, кто тут чем питается, на кого охотится и в какой норе живет вот эта мышка-норушка весом в пятьсот центнеров.

Что же касается симбиоза, то тут все еще запущенней. Взаимоотношения между разными формами жизни обычно скрыты от постороннего взгляда и мало кем из организмов афишируются. Взять, к примеру, муравьев и тлю. Казалось бы, все сейчас знают, что муравьи ухаживают за тлями, защищают их, а взамен используют их как дойных коров. Это — хрестоматийный пример из учебника биологии. Но еще сто лет назад про это почти никто не знал. Уже потом энтомологи начали внимательно изучать некоторые виды муравьев и писать про них популярные книги.

Даже про то, что рыбы-прилипалы — это комменсалы многих акул и китов, никто не догадывался. Ну висит себе какая-то сочная колбаска под брюхом какого-нибудь кашалота. Мало ли что там у него под плавниками болтается?!

В играх ситуация будет похожей. Даже если разработчики и начнут все резко моделировать симбиоз, игроки его просто не заметят. Другое дело, что этот прием можно использовать в гротескной форме — для создания необычных монстров. Каких-нибудь боевых тушканчиков и дикобразов, которые в случае опасности сливаются воедино, образуя самоходно-колющуюся установку повышенной опасности. Что-то похожее встречается в играх не так уж часто, но ведь бывает!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СОЖИТЕЛЬСТВОВАЛА С РОЗОЧКАМИ И ГЕОРГИНАМИ)

В **Spore** различные формы симбиоза имеются, да еще и являются неотъемлемой частью игрового процесса. Меня расстраивает другое. Обыграть тему можно в играх практически любого жанра, но разработчикам то ли фантазии не хватает, то ли еще чего-то. Ну что стоит, например, сделать симбиоти-

Издатель/разработчик Capcom

Август/August 2009

понедельник monday		3	10	17	24/31
вторник tuesday		4	11	18	25
среда wednesday		5	12	19	26
четверг thursday		6	13	20	27
пятница friday		7	14	21	28
суббота saturday	1	8	15	22	29
воскресенье sunday	2	9	16	23	30
неделя week	31	32	33	34	35/36

Fairytale Fights
ИГРОМАНИЯ
Август/August
2009
понедельник monday 3 10 17 24/31
вторник tuesday 4 11 18 25
среда wednesday 5 12 19 26
четверг thursday 6 13 20 27
пятница friday 7 14 21 28
суббота saturday 1 8 15 22 29
воскресенье sunday 2 9 16 23 30
неделя week 31 32 33 34 35/36
Издатель Playlogic Entertainment Разработчик Playlogic Game Factory

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

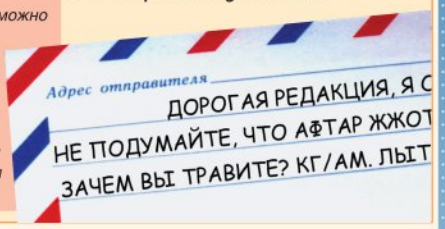
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



ческий организм из животного и растения? Чтобы новые монстры на уровне брались не непонятно откуда, а, допустим, десантировались из дупел или раскрывающихся стволов деревьев. Это оригинально, необычно, захватывающе. Но я помню всего пару игр, в которых нечто похожее было, да и то выглядело как-то неубедительно.

Или вот еще представьте себе картину. На вас заходит эскадрилья летучих тварей, которые в пике сбрасывают на вас каких-нибудь кусающихся зверушек, те, в свою очередь, оказавшись на земле, объединяются во что-то третье, более свирепое, и начинают атаку.

На таких монстрах ведь можно построить очень интересный геймплей. Сделать так, чтобы игроку пришлось постоянно менять и подбирать разные виды оружия, чтобы отбиться от противников, находящихся в своих разных «симбиотических» состояниях.

Да я даже от простого дракона, который бы плевался не файерболами, а какими-нибудь другими тварями, не отказалась. В некоторых MMORPG похожие монстры есть, но в тех же шутерах я такое очень редко встречаю.

ПИСЬМО №1

ТЕРМИНАТОРЫ СРЕДИ НАС

Привет, «Мания». Посмотрел нового «Терминатора», фильм меня нисколько не впечатлил, наверное, потому что ждал я от него куда большего. Но прямо в кинотеатре возник вот какой вопрос. А почему, собственно, до сих пор не существует настоящих терминаторов? Почему, с одной стороны, не делают человекоподобных роботов? С другой — почему людей не оборудуют по последнему слову техники?

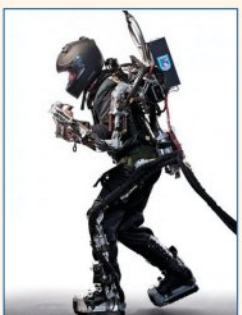
Я бы лично не отказался от стальных бицепсов, вечного сердца, да и вообще было бы неплохо подлатать конструкцию, которую природа сделала не то чтобы идеальной. Мне остро не хватает второй печени, дополнительной пары рук, да и голова лишняя не помешала бы. Про трансплантацию вы уже немного рассказывали, но хотя бы экзоскелет нормальный для простых обывателей могли бы сделать?! А то так сложно стоять в метро, когда все углы, к которым можно прислониться, заняты. — *Геннадий Литвинов (Москва)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (НАДЕВАЛА ПЛАСТИКОВЫЕ РЕЙТУЗЫ)

Работы над подобными вещами не останавливаются ни на минуту. Самые серьезные деньги вертятся, естественно, в оборонке. Например, компания **Sarcos** еще четыре года назад начала разработку экзоскелета **XOS Exoskeleton** для армии США. В прошлом году даже был представлен опытный образец. Эдакая металлическо-проводная конструкция, в которую «вставляется» солдат, после чего он становится раз в десять сильнее, но раз в пять медленнее. Минут через тридцать интенсивной работы батарейки у экзоскелета садятся, а бравый воин вынужден бросить все свои усилия на то, чтобы выбраться из этого адского «скафандра».

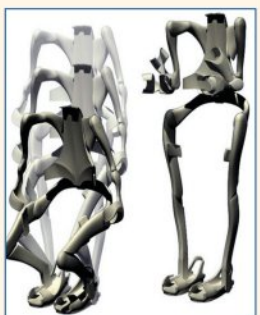
Но батарейки, конечно, улучшат, скорость нарастят, и лет через десять-двадцать все пехотинцы будут бегать в чем-то подобном, если финансовый кризис не заставит их носиться с бамбуковыми нунчаками и деревянными палками-убивалками наперевес.

Японцы уже довольно давно поставили на конвейер свой экзоскелет **HAL**. Ходить в нем, правда, совсем неудобно, зато он здорово облегчает подъем тяжестей и позволяет фиксировать позы с большой нагрузкой на позвоночник. Поэтому его и используют в основном в сборочных цехах. Присел мастер, скажем, под автомобильным остовом, чтобы что-нибудь там приварить, нажал кнопочку на HAL, и энергокостюмчик застыл в нужной по-



XOS Exoskeleton. Несмотря на то, что он усиливает обычного человека в несколько раз, передвигаться в нем можно только по ровной местности.

HAL. В этом экзоскелете ходить еще сложнее, зато он фиксирует любую сложную позу и снимает нагрузку на позвоночник.



Atlas — это такой медицинский вариант экзоскелета HAL для людей с повреждениями позвоночника. Никаких батареек, фиксация позы осуществляется при помощи хитрых замков.

зе, а человек «повис» в костюме практически расслабленно.

В медицине денег поменьше, чем у военных и промышленников, поэтому и экзоскелеты там придумывают попроще. **Atlas** обходится совсем без энергопитания, но он, как и HAL, может зафиксировать позу человека, исключить травмы спины и конечностей. Ну а всевозможные электронные конечности научились даже «подшивать» к нервам, так что они реагируют на мысленные (переходящие в нервные) и мышечные импульсы. Есть люди, у которых сразу вместо двух рук такие вот «приборы»: можете себе представить, какое это спасение для инвалидов? Дорого, конечно, но существует множество медицинских программ, по которым некоторые люди получают такие вещи бесплатно.

Ну а об искусственных органах, думаю, говорить не нужно. Сердце, печень, почки... Полностью собрать из таких вещей человека, конечно, нельзя, но все это спасает тысячи жизней.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НАПРЯГАЛ СИНТЕТИЧЕСКИЕ МЫШЦЫ)

Как бы смешно это ни звучало, но экзоскелеты и электроконечности — уже давно вчерашний день. С высокими технологиями всегда так. Пока допотопные модели подбираются к серийному производству, ученые уже придумали и прототипировали идею, которая станет реальностью для широких масс лет так через пятьдесят.

Уже около года существуют искусственные мышцы, состоящие из углеродистого аэрогеля. Эта волокнистая структура во много раз прочнее человеческих мышц, способна растягиваться в десять (!) раз лучше, чем наши бицепсы/трицепсы, в тридцать раз сильнее и почти в тысячу — быстрее. Да еще и работает все это великолепие при температурах от -190 до +1600. Терминатора с таким остовом можно смело заваривать в чане с кипящей сталью, и он вылезет из него как огурчик.

Теоретически из таких мышц можно было бы делать практически вечные сердца, вот только нам с вами до этого момента, думаю, уже не дожить. Обычные человеческие сердчишки выходят из строя заметно быстрее, чем подобные девайсы добираются до массового производства.

ПИСЬМО №2

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Все смотрят документальные фильмы NGO или Discavery. Но можно разработать путешествия и экскурсии на 3D-движках. Например, можно будет посетить гробницу Тутанхамона с видом от первого лица одному, с виртуальным гидом и туристами или с друзьями по интернету. А потом отправиться в прошлое и увидеть, как все было тысячи лет назад. Это намного лучше просмотра по телевизору «Прогулок с динозаврами». Как думаете? — Руслан Волков

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛОЖИЛАСЬ ПОСПАТЬ В САРКОФАГ)

Серьезно? Думаю, что получится довольно скучно. Если бы это было не так, то подобные программы уже давно создавались бы на базе самых лучших игровых движков. А так похожие поделки делают доморощенные разработчики на своих самопальных «моторчиках»: получается некрасиво и ужасно скучно. Даже гнусавый голос экскурсовода за кадром не спасает. Человеку нужна мотивация. Банальной «экскурсии по историческим местам» тут недостаточно. В реальности-то многие экскурсии не любят, а уж их компьютерные воплощения и подавно жаловать не будут.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАССЕКАЛ ПО ЛУВРУ НА РАКЕТОМОБИЛЕ)

Человек жаждет действия. Ему нужно постоянно куда-то бежать, лететь, плыть, стремиться, получать новые ощущения. Без этого становится скучно. Игровой процесс — идеальная форма подачи любого учебного материала. Зачем нужны какие-то специализированные исторические симуляторы, когда достаточно, скажем, уже существующих стратегий, которые могут работать не хуже?

Очень многие исторические RTS содержат в себе информации больше, чем некоторые учебники истории. Только многие этого не замечают, потому что все внимание концентрируют на спецэффектах да на «пиф-паф, ой-ой-ой, умирает юнит мой». А некоторые, наоборот, изучают игру вдоль и поперек, читают исторические справки и описания юнитов, зашитые в игру. Еще и в справочники не ленятся залезать, чтобы проверить, не ошиблись ли разработчики, не напортачили ли где-нибудь.

Так что «экскурсии на 3D-движках» давно существуют. Надо только начать их замечать и умело пользоваться.

ПИСЬМО №3

СИЛА ВООБРАЖЕНИЯ

Приветствую Старпома и Светлану, а также всех читателей «Почты». У меня такой вопрос. Вы не заметили, что современные игры перестали задействовать наше воображение. В старых играх ведь как: представишь, что эта кучка пикселей — дракон, эта — принцесса, а тебе надо ее спасти. Начинается игра. Воображение работает, и становится интересно. А сейчас игры похожи на интерактивные фильмы, в которых нужно только на кнопки жать, а из-за реалистичной графики ничего воображать не надо, все и так нарисовано. Скучно это. — Георгиевский Александр

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПОДКЛЮЧАЛ СООБРАЖАЛКУ)

Зачем же противопоставлять? Старые игры, графика которых на 99% рисовалась в нашем воображении, и современные графические 3D-экзерсисы — это просто два разных полюса. Как книги и кино. В книгах мы включаем воображение на полную катушку, полностью домысливая визуальный ряд по авторскому описанию. В кино — наблюдаем за созданной для нас картинкой. В играх — то же самое. Да, игровая индустрия сейчас развивается по «киношному» пути. Но игр, в которых надо задействовать воображение, хватает.

Хотите принцессу из трех пикселей и бравого рыцаря из шести? Отправляйтесь в браузерные ролевые игры или в MUD, где, кроме текста, вообще ничего нет. Заметьте, это не вымирающие направления, а активно развивающиеся (в случае браузерных игр), ну или, по крайней мере, неплохо себя чувствующие (MUD).

Так что все эти сопли по поводу излишней визуальной направленности современных игр — надуманы донельзя. Если вы хотите читать книги, то и читайте книги, а не бегайте по кинотеатрам. Вот только жизнь показывает, что большая часть людей предпочитает мирно жевать попкорн, сидя в мягком кресле перед экраном. Кстати, ничего страшного в этом нет — все-таки визуальный анализатор у человека основной. Так что все логично и эволюционно обусловлено.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЖЕВАЛА ВИЗУАЛЬНУЮ ЖВАЧКУ)

У меня вообще другой взгляд на ситуацию. Ну и что, что графика становится совершенней? Это же не повод выключать воображение? Наоборот, это отличная возможность додумывать частности, обращать внимание на мелочи. Раньше мы просто представляли себе принца, принцессу и дракона. Сейчас это все за нас нарисовали. Но мы можем придумать, глядя на готовую картинку, какой у принцессы вкус (часто вы внимательно всматриваетесь в одежду героев?), почему у принца такой удивленный взгляд (может, он только что понял, что прискакал не к той принцессе?), отчего у дракона такая кислая физиономия и спертое дыхание (у него несварение, отрыжка, газики?).

Чем детальней картинка, тем более тонким, изысканным может быть полет фантазии. Надо только не забывать включать голову: с ее помощью можно сделать многие игры куда более яркими и насыщенными.

ПИСЬМО №4

ЖУЖЕЛИЦА С РАДИОУПРАВЛЕНИЕМ

Привет, «Игромания». В фильмах, да и в некоторых играх тоже нам иногда показывают насекомых, на которых нацепили видеокамеру и при помощи пульта управляют движениями зверушки, заставляют ее проникнуть на вражескую территорию, произвести там съемку. В финале такого горе-таракана обычно убивает тапком какой-нибудь босс мафиозной группировки. Иногда вместо таракана роль миниатюрного шпиона выполняет мышь или крыса. Никак не могу понять, а почему в реаль-

ности ничего похожего не существует? Что мешает сделать насекомое или, например, собачку с радиоуправлением. Или уже есть, но жутко засекречено? — Алексей Томилин (Краснодар)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (УПРАВЛЯЛ ХИЩНЫМИ ПЛОДОЖОРКАМИ)

С мышками и собачками в ближайшее время, полагаю, ничего не получится. У млекопитающих есть неокортекс (кора головного мозга), да и вообще нервная система организована крайне сложно. Просто чтобы понять, какие нейроимпульсы за какие движения отвечают, нужно потратить не один год. А потом еще научиться эти импульсы искусственно моделировать. Ведь наш мозг не умеет генерировать сигналы вроде «иди вперед», «прыгни», «поковыряй в носу». Все эти действия состоят из сотен и даже тысяч более мелких: напрячь мышцу такую-то с такой-то силой, поддержать ее мышцей такой-то, усилить кровоток к вон тому суставу... и так до бесконечности.

С насекомыми все не так сложно. Во-первых, нервная система у них устроена значительно проще (вспоминаем биологию), во-вторых, мышц, отвечающих за перемещение в пространстве, куда меньше. Движения ног насекомых довольно сложны, их стимулировать очень непросто, а вот, например, полет бабочки (взмахи крыльев) или жука контролируется всего десятком нервных импульсов. И они-то учеными давно изучены.

Попытки управлять полетом насекомых начались довольно давно. Еще в восьмидесятые годы прошлого века исследователи научились подавать напрямую в нервную систему бражников (это такие бабочки) электрические импульсы, заставляющие бабочку махать крыльями. Движения при этом были хаотичные, взлететь у насекомого не получалось (да и электроды мешали), но сама связка «нажал кнопочку — крылья заработали» функционировала отлично.

В конце девяностых в лаборатории Калифорнийского университета в Беркли была создана микросхема, которая заставляла майского жука махать крыльями настолько четко, что он мог совершать горизонтальный полет. Испытателю при этом приходилось бежать перед жуком, чтобы он не запутался в тончайших проволочках-проводах, по которым подавался импульс.

Сразу обрисовались две серьезные проблемы. Было очевидно, что от проводов нужно избавляться и всю управляющую конструкцию вместе с элементами питания крепить прямо на насекомом. Для испытаний были взяты одни из самых крупных жуков-носорогов, способные поднимать вес более трех граммов. Для жука это очень много, но попробуйте уместите в такой объем микросхему, передатчик и батарейку. Только в прошлом году в Мичиганском университете был создан управляющий комплекс весом всего два грамма. Первую проблему решили.

Второй загвоздкой оказалась состыковка жука и микросхемы. Все попытки «подшить» электроды напрямую к нервным сплетениям насекомого приводили к очень быстрой гибели подопытного. Да и сигнал всегда получался смазанным. Решение нашли крайне элегантное. Почти все насекомые проходят в своем развитии несколько стадий. Чаще всего последовательность такая: яйцо, из которого выходит личинка, она набирает массу, потом окукливается, и уже из куколки выходит взрослое насекомое. Ученые решили, что отторжения имплантата не будет, если подсадить его не взрослому жуку, а куколке. И оказались правы. Вживленная в куколку микросхема после метаморфоза воспринималась организмом взрослого насекомого как часть тела.

Сейчас уже существуют жуки-носороги, которые по сигналу летают в заданном направлении, совершают в воздухе несложные маневры и умеют по команде успешно приземляться. Дело за малым — создать карликовую видеокамеру. А это, увы, серьезная проблема. Блок управления жуком, напомню, весит два грамма, жук-носорог может поднять максимум три (отдельные экземпляры до трех с половиной). Значит, видеокамера должна весить всего один грамм (причем не просто видеокамера, а еще и питание для нее, и передатчик видеосигнала).

Работа идет в двух направлениях. Одна группа ученых пытается создать миниатюрную камеру, которую сможет поднять жук. Другая же двинулась более хитрым и сложным путем. Они хотят снимать видеосигнал напрямую со зрительного нерва жуков. А чтобы не пришлось комплектовать каждое насекомое батарейкой, питание хотят брать напрямую из тела животного.

Если все сложится удачно, то уже через год-два у американской армии (исследования спонсировались DARPA, Агентством передовых исследовательских оборонных проектов при Министерстве обороны США) появятся уникальные разведчики, которые пролезут практически в любую щель. И даже если прихлопнут тапком — ничего страшного, на место павших прилетят другие.

Наш читатель из Петрозаводска, скрывающийся под ником Glagol, в свободное время рисует баллончиком на виниловых пластинках. А иногда еще и на дверях гаражей. Получается, на наш взгляд, здорово.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Эх, вот и подошли к концу страницы, отпущенные нам в этом номере. Перед тем как попрощаться, хочу всем напомнить — остался всего лишь месяц лета. Тем, кто не успел еще отдохнуть, советую срочно наверстывать упущенное. Ну а всем остальным — приятно догулять последние летние деньки и... готовиться к новому учебному году! Да и мне, как обычно, пора бежать. Всех целую. Всем пока!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Ну вот, снова эта егоза куда-то упорхнула. Только оставь ее на пять минут один на один с компьютером, только отвернись — оп, уже и след простыл. Ну и непоседа же мне досталась в напарницы. Вам же, товарищи, напоследок хочу пожелать одного — не терять времени даром, поменьше спать (чтоб всякое не снилось), побольше двигаться. И еще — пореже глаголить прописные истины, в которые я тут зачем-то ударился. Сушите памперсы и держите хвост пистолетом! До встречи в следующем номере. ■

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Company of Heroes: Tales of Valor

Вызовите на экран консоль нажатием **Ctrl** + **Shift** + ~ (тильда) и набирайте:

FOW_Toggle — отключает туман войны

ee_bigheadmode(1) — у солдат увеличиваются головы

ee_bigheadmode(0) — отключает предыдущий код

taskbar_hide — убирает панель задач с экрана

taskbar_show — возвращает панель задач на место

statgraph() — включает сбор статистики

statgraph_channel(«fps») — если предыдущий код активирован, то этот — выводит на экран счетчик fps

setsimrate(x) — изменяет скорость игры (вместо x печатайте число, x=10 — нормальная скорость)

Чтобы открыть все миссии, запустите игру с параметром **-unlock_all_missions**. Проще всего это сделать так: правый щелчок по ярлыку игры → **Свойства** → дописать указанный выше параметр в графу **Объект** через пробел после кавычек. Вся строка будет выглядеть примерно так: **«C:\Program Files\THQ\Company of Heroes\RelicCOH.exe» -unlock_all_missions**.

Damnation

Коды печатаются в разделе меню **Unlockables**.

LockNLoadAll — все оружие и максимум патронов

PeoplePerson — новые персонажи

LincolnsTopHat — режим больших голов

BlowOffSomeSteam — супероружие

Revenant — открывает наивысший уровень сложности

Defense Grid: The Awakening

Коды набираются прямо во время игры. После активации хотя бы одного из них вы не сможете попасть со своими результатами в онлайновый рейтинг и не будете открывать достижения.

=dnamuse — $100 000

=chezanator — убивает всех врагов на уровне

=kristalithan — убивает всех врагов, несущих энергетические ячейки

=indesilvermoon — энергетические ячейки теперь могут постоять за себя

=jeanmarie — враги не могут поднять ячейки

Fuel

Коды набираются в соответствующем меню:

18041851 — машина Warrior Buggy

18021974 — вариант раскраски Sludgeray Butterfly

17121973 — вариант раскраски Mudhog Lightning Bolt

48992519 — шлем Camo

20061977 — куртка Road Addict

91031985 — штаны Speed Angel

Gobliiins 4

Коды всех уровней со всеми собранными золотыми зубами:

2 — **KUKUDIKUNO**
3 — **NUFOPJURO**
4 — **NURIKOBIDU**
5 — **NUTUJOMONO**
6 — **JONUXAZUNU**
7 — **TOMUNILANA**
8 — **NUKIMONILA**
9 — **RANAPALIJU**
10 — **JIXUZIJUNO**
11 — **NUZODOJUKU**
12 — **ZAPANUBUNA**
13 — **ROZUXIFINI**
14 — **ZUMULIRUNO**

Бонус-уровень — **ZORUNIRANI**

Plants vs. Zombies

Коды набираются прямо во время игры. Некоторые из них требуют, чтобы Древо мудрости было высотой хотя бы в сто футов.

future — зомби в солнцезащитных очках

mustache — зомби с фальшивыми усами

pinata — конфетти после убийства зомби

trickedout — альтернативные газонокосилки

sukhbir — мозги-и!

daisies — убитые зомби оставляют после себя маргаритки

Prototype

В меню **Extras**/**Cheat Code** нажмите **вправо**, **вправо**, **влево**, **вниз**, **вверх**, **вверх**, **вверх**, **вниз**, чтобы разблокировать способность Body Surf.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Bionic Commando

Небольшое пересечение игры со вселенной **Resident Evil** — реклама корпорации Tricell, развешанная на зданиях. Эта компания соперничала с Umbrella и ответственна за все то, что происходит в четвертой и пятой частях Resident Evil. — *Эдуард Захимовский*

Fallout 3

При входе в Мегатонн — над роботом охранником есть маленький балкончик, куда без применения кода **tcl** (прохождение сквозь стены, набирается в консоли, которая вызывается нажатием на ~) никак не попасть. Там несет службу человек по имени Стокгольм. При попытке заговорить с ним он ссылается на то, что не может отвлекаться и между делом спрашивает: «Как тебе удалось сюда забраться?» — *kravch@yandex.ru*

Grand Theft Auto 4

Самый большой транспорт, которым можно управлять в игре, находится между вторым и третьим островами. Это корабль-буксир. Он пришвартован у пристани, отмеченной на карте. — *Дмитрий Антилов*

Plants vs. Zombies

Приглядитесь к витрине магазина сумасшедшего Дейва. В нижней ее части, под товарами, лежит коробка с надписью War and Peas, что переводится как «Война и горошек». Фишка в том, что английское название «Войны и мира» звучит точно так же, но пишется капельку по-другому: War and Peace.

Здесь же чуть правее из-за барахла выглядывает зеленый червяк в очках — главный герой серии игр **Bookworm**. — *Денис Липа*

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

В первой части (**Escape from Butcher Bay**) практически сразу после улучшения зрения герой поднимается по лестнице из канализации в душевую жилого комплекса, где можно переодеться в униформу. Сразу после выхода из душевой идем направо и попадаем к шести комнатам с табличками на дверях: Carey, Jones, Chancellor, Keenan, Bottrill и Mo. Первые четверо — это Денни Кэри, Адам Джонс, Джастин Ченселлор и Мейнард Джеймс Кинан, «золотой» состав прогрессив-метал группы Tool. Дэвид Боттрил помогал продюсировать их альбом Ænima. Кто такой Мо и как он затесался в эту компанию — непонятно. — *Богдан Кондратенко*

Сталин против марсиан

В третьей миссии на карте можно найти памятник знаменитому в игростроительных кругах гному. Моделька, хоть и ужасная с технической точки зрения, но не лишенная обаяния, стала своего рода интернет-мемом. В сумке гнома находится бутылочка с «йадом», в которой полигонов больше, чем в самой модели. Впервые гном был показан публике 31 октября 2004 года на одном из форумов. Тема до сих пор жива и на момент написания этого текста набрала уже 461 страницу комментариев. Приобщиться к прекрасному можно по адресу ***www.gamedev.ru/art/forum/?id=5592***. — *Дмитрий Брон*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Fallout 3

Некоторые предметы в игре нельзя заполучить честным способом, даже с хладного трупа того, у кого находится приглянувшаяся вам вещь. Например, силовую броню Львиного Прайда (ничем, кроме эмблемы на плече, не отличается от обычной) или одежду Подземной Крысы (как у нюкаколика Зипа в Литтл Лэмплайте). Но можно игру обхитрить.

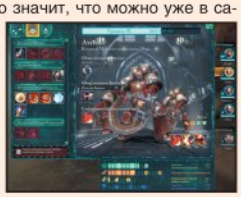
Берется броня с более высокой защитой (скажем, полностью целая силовая броня Изгоев) и через кражу подкидывается тому, у кого вы хотите позаимствовать одежду. Теперь выйдите из локации и зайдите снова. Персонаж, которому вы подкинули броню, надел ее, а свою снял. Осталось украсть ее и примерить на себя. Этот прием работает и с головными уборами (наводка: украдите у Тридогнайта клевую бандану). У старика Лайонса таким образом можно стянуть плащ, но он не рассчитан на главного героя, так как рукава мантии закрывают экран Пип-Боя.

С оружием работает почти так же: просто подкидывайте ствол с большей атакой (например, неповрежденный огнемет) и боеприпасы к нему (иначе NPC не возьмет оружие в руки). Таким образом можно получить уникальный обрез «Костолом» у Рональда Ларена в Гердершейде, не убивая его.

Трюк пригодится и для починки бластеров (да и вообще всех видов энергетического оружия). Сдайте бластер Изгоям в форт Индепенденс (но без патронов!), а затем украдите уже полностью отремонтированную пушку. Работает и с силовыми видами брони. Только учтите, что один комплект брони Каден наденет на себя, так как его доспехи наполовину сломаны. Не сдавайте для ремонта описанным выше способом броню Б-51 (у нее максимальный параметр защиты, и Каден наденет ее). — *red13@inbox.ru*

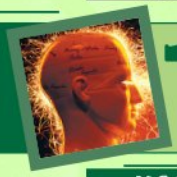
Warhammer 40 000: Dawn of War 2

Если выйти из миссии до ее окончания, все найденные предметы и набранный опыт сохраняются. А это значит, что можно уже в самом начале игры прокачать все подразделения до максимально возможного уровня. — *Илья Черных*



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **ArmA 2**, которая в России издается компанией «**Акелла**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.



ТЕСТ НОМЕР 8 АВГУСТ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какой из указанных ниже героев **Street Fighter 4** никогда раньше не появлялся в этой серии файтингов?

А. Рю
Б. Кен
В. Акума
Г. Чун Ли
Д. Руфус

2. Гарри Поттером нам полоскают мозги уже больше десяти лет. А сколько всего Джоан Роулинг было написано книг о волшебнике-очкарике?

А. Пять
Б. Шесть
В. Семь
Г. Восемь
Д. Девять

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В **Call of Juarez: Bound in Blood** мы играем за тех же героев, что и в первой части игры: Рэя (еще не ставшего святым отцом) и Билли Кэндла, ловко управляющегося с хлыстом.

А. Совершенно верно.
Б. Неправда ваша.

4. Серия квестов **Simon the Sorcerer** — довольно-таки старая. Первая игра вышла аж в 1993 году, а последняя на текущий момент (**Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!**) — буквально только что.

А. Истина в последней инстанции.
Б. Брехня, да и только.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5. I wasn't paid to feel.

(«Мне не для того заплатили, чтобы я чувствовал»).

А. Ghostbusters
Б. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
В. X-Men Origins: Wolverine
Г. Prototype
Д. Call of Juarez: Bound in Blood

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Prototype
Б. ArmA 2
В. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Г. America's Army 3
Д. Bionic Commando

7. Время неумолимо бежит вперед. Актеры, игравшие охотников за привидениями, сейчас сильно постарели, и узнать в них тех самых охотников довольно сложно. Но вы все-таки попробуйте опознать хотя бы одного, который изображен на картинке.

А. Питер
Б. Рэй
В. Игон
Г. Уинстон
Д. Лизун

Приз

Победителя дожидается необычный корпус **Skeleton** от компании **Antec** (***www.antec.su***). Такая конструкция упрощает процесс сборки, а огромный вентилятор сверху обеспечивает приток свежего воздуха к комплектующим.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 8. Август**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 8. Август**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 8. Август**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 8 АВГУСТ

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Приз

Блок питания **Neo Power 650 Blue** от компании **Antec** (***www.antec.su***). Мощность — 650 Вт. Ненужные провода отстегиваются, а кулер подмигивает синей подсветкой.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 8. Август**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 8. Август**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 8. Август»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №8. АВГУСТ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Ghostbusters** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Корпус **Mini P180** формата microATX от компании **Antec** (***www.antec.su***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 8. Август**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 8. Август**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 8. Август»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №6/2009

Тест №6. Июнь

Правильные ответы

1. Д (все трюки со временем, указанные среди вариантов ответов, есть в игре **Braid**).
2. А (прародителем **Demigod** была карта **Defense of the Ancients** для **Warcraft 3**).
3. А (Уилл Райт действительно покинул **Electronic Arts**).
4. Б (никакой Nintendo DS3d не существует).
5. А (цитата из **Wanted: Weapons of Fate**).
6. А (скриншот из **Battlestations: Pacific**).
7. Г (Папомама из **Zeno Clash** — гермафродит).

Победители

Писем с правильными ответами: 48. Из них 6 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Ефимов (Москва)
2. Денис Бахтигареев (Агидель)
3. Владислав Боканча (Москва)
4. Доментий Рубцов (Усть-Лабинск, тел. 7 918 *** 04 01)
5. Егор Жирков (Якутск)

Призы

Пять коробок с игрой «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» от фирмы «**1С**».

Сканворд №6. Июнь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Тим, Мона, Зорич, топ, убежище, слив, Люси, йети, мрак. По вертикали: Тим, Мортус, защита, боевик, библия, Оби, Пе. Ключевое слово: **время**.

Победители

Писем с правильными ответами: 260. Из них 24 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Павел Бадртдинов (Челябинск, тел. 7 906 *** 76 57)
2. Роман Очагов (Суоярви, тел. 7 921 *** 68 10)
3. Игорь Борисов (Юрюзань, тел. 7 912 *** 81 70)
4. Юрий Чалов (Смоленск, тел. 7 915 *** 06 10)
5. Вадим Кирей (Калининград, 7 921 *** 07 18)

Призы

Победители получают по коробке с игрой **Audiosurf** от компании «**Бука**».

Фотографическая память №6. Июнь

Правильные ответы («King's Bounty: Принцесса в доспехах»)

1 — Боло
2 — Алый ветер
3 — Ржавый якорь
4 — Дебир
5 — Верона

Победители

Писем с правильными ответами: 456. Из них 97 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Илья Фищев (Нягань, тел. 7 951 *** 60 50)
2. Ярослав Катаев (Среднеуральск)
3. Алексей Кузнецов (Омск)
4. Денис Шуваев (Алуста)
5. Дмитрий Русанов (Орел, тел. 7 920 *** 95 55)

Призы

Каждому победителю достается игра **Demigod** от фирмы «**1С**».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 8. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 8. Август**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **августовские** конкурсы принимаются до **23.08.2009**. Итоги будут подведены в **октябрьском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

ROCK BAND®

UNPLUGGED™

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ!

СОБЕРИ ГРУППУ, ПОКОРИ ВЕСЬ МИР!

БОЛЕЕ 40 МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ ЛЕГЕНДАРНЫХ РОК-ГРУПП

NIRVANA, THE POLICE, WEEZER, THE WHO, BOSTON, FOO FIGHTERS, PEARL JAM...

HARMONIX®

GAMES

PlayStation Portable

WWW.ELECTRONICARTS.RU

12+
www.pegi.info

Реклама

"PS", "PlayStation", "UMD" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Все права сохранены. Harmonix, Rock Band Unplugged и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Harmonix Music Systems, Inc., компании MTV Networks. Игра Rock Band Unplugged разработана компанией Harmonix Music Systems, Inc. в сотрудничестве с Backbone Entertainment. Название и логотип Backbone являются товарными знаками Backbone Entertainment, компании Foundation 9 Entertainment. MTV: Music Television, MTV Games и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками MTV Networks, подразделения Viacom International Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. FENDER®, STRATOCASTER® и характерные элементы дизайна гитары STRATOCASTER являются товарными знаками корпорации Fender Musical Instruments. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Куда ты – туда и чат.....

Новая услуга «Чат» в твоем телефоне.

Заходи в чат! Здесь все создано для твоего общения.
Ты можешь общаться с одним собеседником или в группе.
Прикольные смайлики сделают твое общение ярче, а статусы активности – удобнее.
В чате можно переписываться даже с абонентами МТС и «Билайн».

До 30 сентября 2009 года ты можешь пользоваться услугой «Чат» от МегаФона БЕСПЛАТНО.

0678

МегаФон
Будущее зависит от тебя